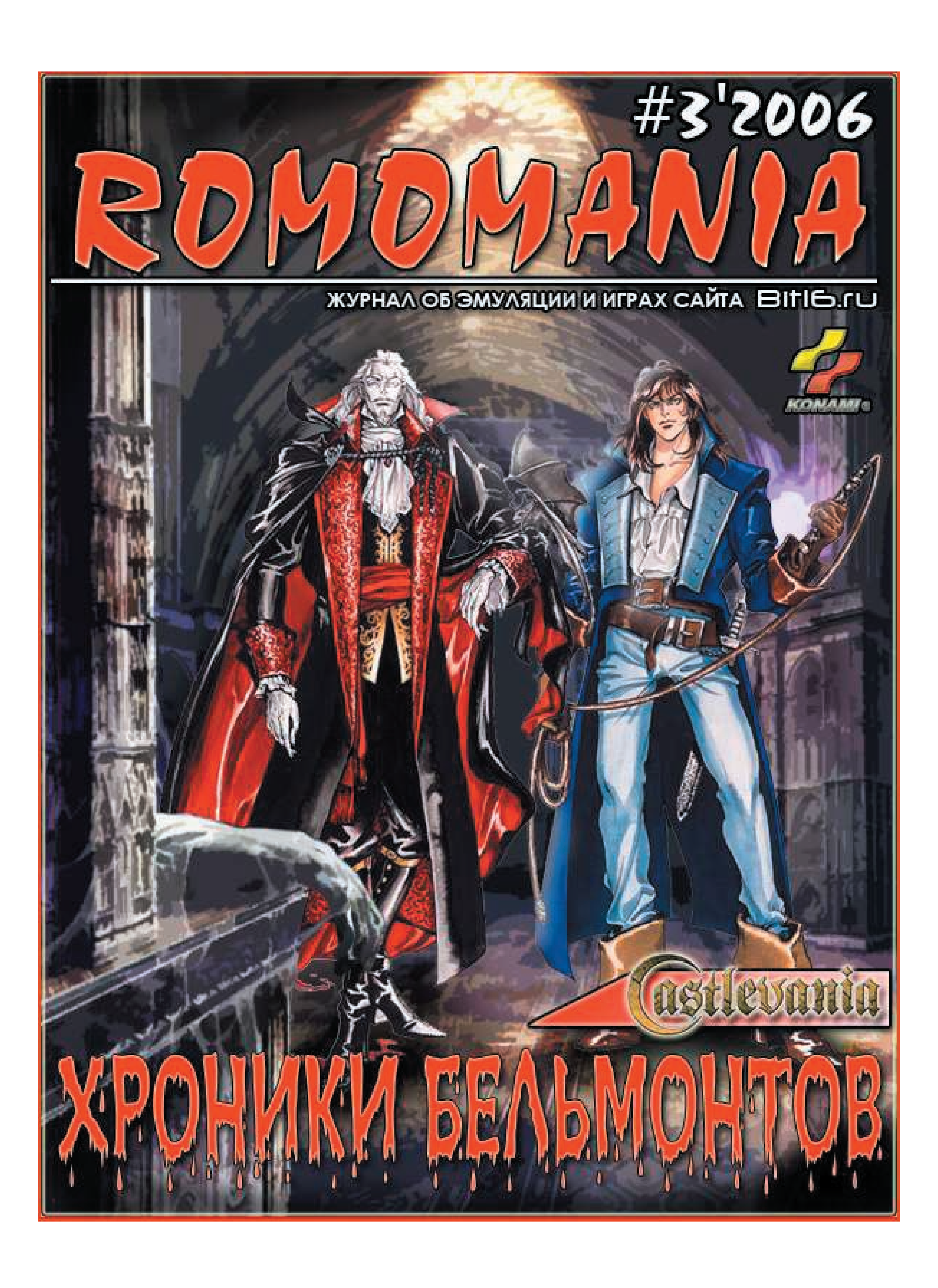

#3'2006
ROMOMANIA
ЖУРНАЛ ОБ ЭМУЛЯЦИИ И ИГРАХ САЙТА Bit16.ru
KONAMI
Castlevania
ХРОНИКИ БЕЛЬМОНТОВ

Содержание журнала:





ИГРЫ НОМЕРА

ИГРОДРОМ



ЭМУЛЯЦИЯ



ТРИБУНА



ФАНАТСКИЙ УГОЛОК



НАПОСЛЕДОК…



Ну как вам дизайнчик??? Ничего так, живенько! А вы как думали? Теперь и у нас все как у людей – и верстальщик и художественный редактор. Трудимся на благо играющих! Ведь что для нас главное? Для чего мы всю эту кашу с журналом заварили? Ладно-ладно, не льстите себе! Для вас, конечно, но в первую очередь для себя. Даже странно, что вы нас читаете? Нет чтобы почитать, что-нибудь вроде «Страны игр» или «Игромании» - вам подавай про соников, марио и прочих танчиков! Странные люди! В век победившего кремния они тоннами качают какие-то ромы, эмуляторы, до фиолетовых козявок спорят на форуме кто круче Нуб Сейбот или Рейн, да еще читают статьи самоучек-любителей про (о ужас!) стратегические игры на 16-ти битках! Брррр! И таких маньяков не десятки, не сотни – тысячи!!! С другой стороны приятно, что ты не один такой странный. Вот и пыхтим на благо общественности на общественных же началах. Пока (тьфу, тьфу, тьфу, тук, тук, тук) получается. Судя по вашим отзывам – получается неплохо. А это ведь главное для человека, не получающего за свой труд денег.

Радует, что огромное число читателей заходит на наш форум forum.bit16.ru и остается с нами надолго. Друзья! Мы всегда рады видеть новые лица. Не обязательно писать статьи, чтобы быть с нами – форум, сайт, журнал – в сущности это уже отдельное явление в сетевой жизни, и вы также можете приобщиться к нему.

Так. Дизайн пропиарил, читателей похвалил, форум разрекламировал… Забыл про себя любимого и Romomania Crew….

Искренне Ваш, Главный редактор журнала
BAZER AKA Игорь Гаврилов

руководитель проекта
и главный редактор
BAZER ака Игорь Гаврилов
bazer@bk.ru

дизайн и вёрстка PDF версии
Stroke ака Кореневский Анатолий
stroke80@mail.ru

техническая поддержка и консультация
Andrey ака Бобров Андрей
admin@bit16.ru

редакторы редакционной коллегии
Алекс ака Лавров Александр
alex@bit16.ru

Tarantul ака Белоусов Максим
tarantul_romomania@hotbox.ru

Полтергейст ака Дмитриченко Вадим
polter@bit16.ru

CorvaX ака Булатов Андрей

дизайн обложки
Stroke ака Кореневский Анатолий
stroke80@mail.ru

распространение и сайт журнала
www.bit16.ru

почтовый ящик журнала
romomania@bit16.ru

Отдельная благодарность за помощь в вёрстке дизайна журнала
Шувалову Андрею Владимировичу







Итак, вы решили присоединиться к нашему дружному коллективу.

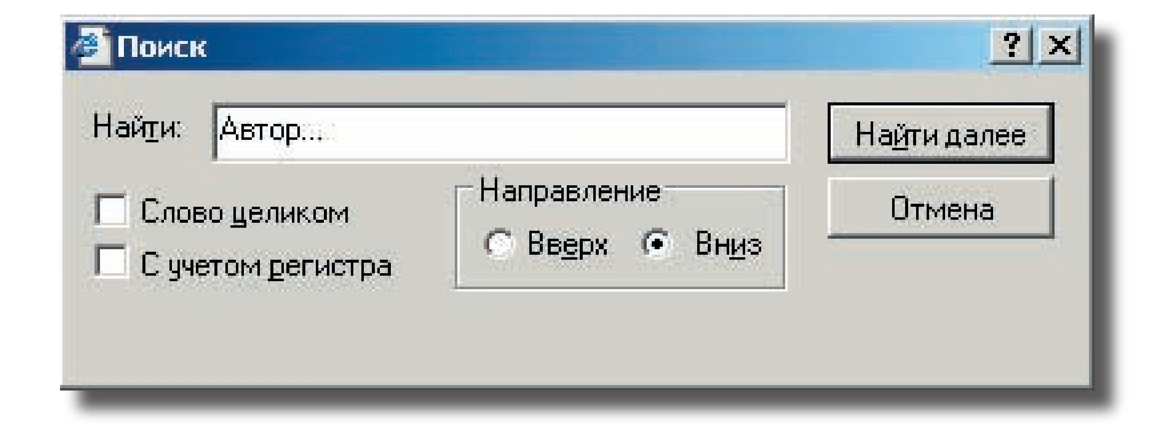
Что для этого нужно? Только желание. Опыт и прочая фигня, которую указывают обычно другие журналы в требованиях к кандидатам, нам по боку. Все когда-то начинали, и кто знает, возможно работа с нами станет для вас ступенькой к работе в солидных глянцевых журналах…

Решились. Желание есть. Что дальше? Дальше необходимо связаться с нами.

Для связи следует написать письмо главному редактору bazer@bit16.ru
Все готовые материалы следует отсылать на почту журнала romomania@bit16.ru
Памятку для авторов можно просмотреть на нашем форуме http://forum.bit16.ru/index.php?showtopic=23

Надеюсь, что следующий номер станет гораздо лучше и интереснее благодаря и вашему участии в его написании.

BAZER ака Игорь Гаврилов



Castlevania. Хронология

Tarantul

На написание этой статьи меня сподвиг тот факт, что на текущий момент игр серии Castlevania вышло на разных платформах достаточно много, чтобы рядовой игрок мог легко запутаться в сложных родственных отношениях персонажей этой знаменитой саги. В игре, по большому счету, всех действующих лиц можно разделить на два противоборствующих лагеря: Охотников на вампиров и графа Дракулу. И если со вторым более-менее всё понятно (Дракула жил, Дракула жив, Дракула будет жить), то отважных убийц вампиров за последние 20 с лишним лет развелось столько, что аж дух захватывает.

Причем, в венах подавляющего большинства из них течёт голубая кровь Дракулы. В этой статье я попробую представить генеалогическое древо клана Бельмонтов с указанием игр, в которых тот или иной персонаж принимал непосредственное участие. Но для начала немного информации о том, в каком году развиваются события каждой из игр. В приведенном ниже столбце число перед названием игры означает год, когда разворачивается сюжет игры, в скобках – название игровой платформы, а после скобок – имя главного героя игры.

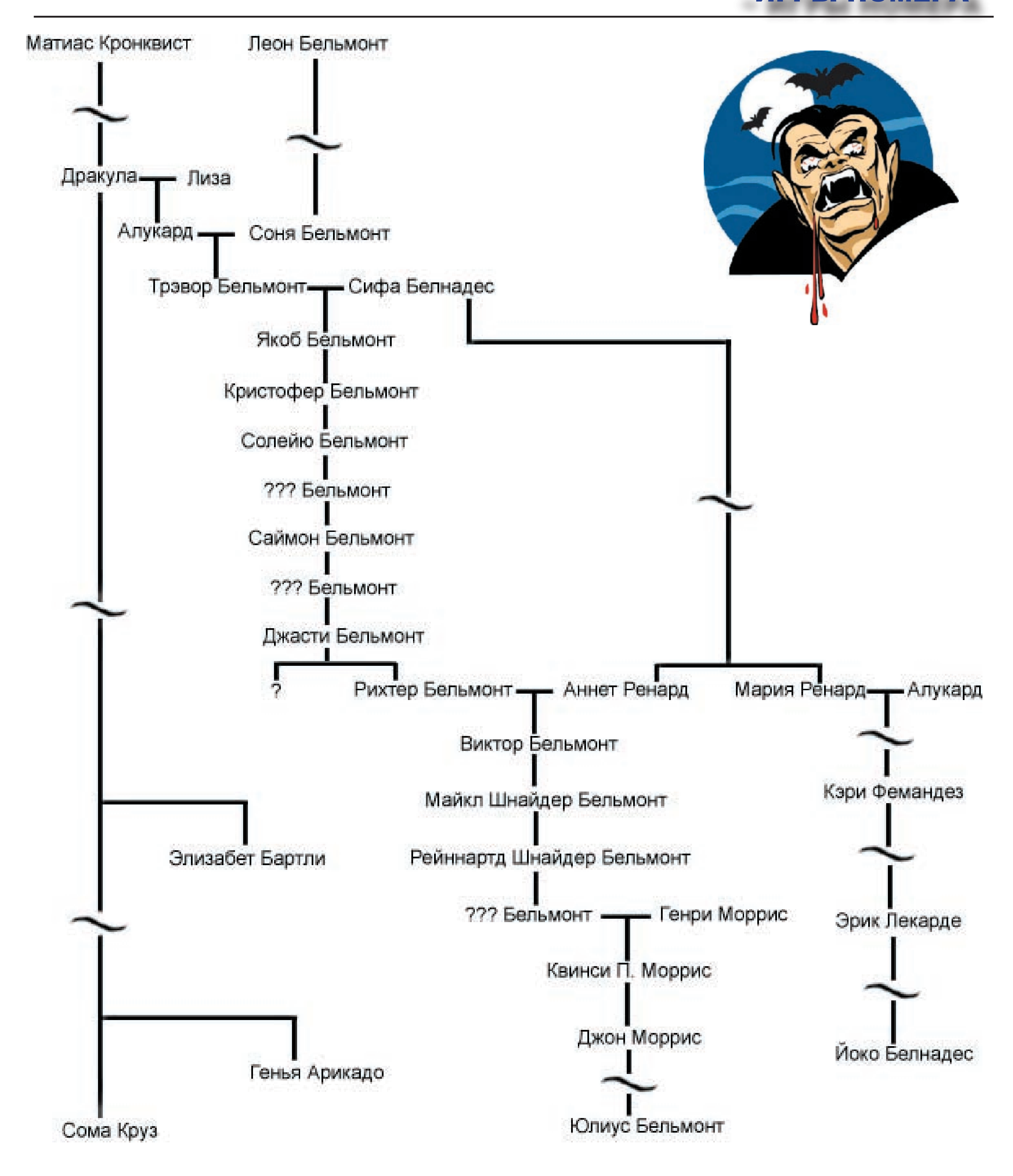
1094 Castlevania: Lament of Innocence (PS2), Leon Belmont
1450 Castlevania Legends (GB), Sonia Belmont
1476 Castlevania III: Dracula's Curse (NES), Trevor Belmont
1479 Castlevania: Curse of Darkness (PS2), Hector
1576 Castlevania The Adventure (GB), Christopher Belmont
1591 Castlevania II: Belmont's Revenge (GB), Christopher Belmont
1691 Castlevania (NES), Simon Belmont
1698 Castlevania II: Simon's Quest (NES), Simon Belmont
1748 Castlevania: Harmony of Dissonance (GBA), Juste Belmont
1792 Castlevania: Dracula X (SNES), Richter Belmont
1797 Castlevania: Symphony of the Night (PS), Alucard
1830 Castlevania: Circle of the Moon (GBA), Nathan Graves
1844 Castlevania: Legacy of Darkness (N64), Cornell
1852 Castlevania 64 (N64), Reinhardt Schneider
1917 Castlevania: Bloodlines (Sega MD), John Morris, Eric Lecarde
2035 Castlevania: Aria of Sorrow (GBA), Soma Cruz
2036 Castlevania: Dawn of Sorrow (NDS), Soma Cruz

Самое интересное, что во временной промежуток с 1830 по 1852 годы развивались события трёх игр, не вошедших в официальную хронологию игры. Поэтому, самой последней битвой с Дракулой до начала 20 века можно считать ту, в которой принимал участие Моррис Болдуин в 1820 году (это событие почему-то не легло в основу ни одной из игр).

Ну а на следующей картинке представлено вашему вниманию фамильное древо, в которое входят имена большинства участников саги. Подобных схем, разработанных фанатами игры, существует несколько. И во всех них наблюдаются нестыковки и расхождения. Думаю, что даже сами создатели игры не смогут точно подтвердить абсолютную правильность какой-либо из существующих версий. Тем не менее, представлю на суд читателей свою версию фамильного древа, слегка упрощённую и избавленную от лишних имён.





Примечания: 1) Волнистая линия означает отсутствие нескольких поколений в данном ответвлении. Непрерывная линия обозначает прямую связь поколений. 2) Возникновение семьи Baldwin (игра Circle of the Moon) не объяснено ни в одном из найденных генеалогических древ. Возможно, члены этой семьи – потомки Juste Belmont'а. Но это ничем не подтверждено. Так же как и происхождение Nathan Graves (приёмного сына Морриса Болдуина). 3) Алукард (также известен под именем Адриан Фаренгейт Тепеш), как и его отец Дракула, фактически бессмертен.

Castlevania

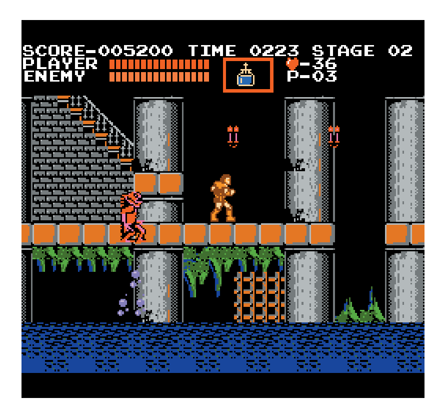
Tarantul



Вот она! Игра, породившая множество сиквелов, приквелов и альтернативных версий. Игра, ставшая основой виртуального триптиха на NES. Игра-легенда. Только сыграв в первую часть, настоящий фанат этого игрового сериала, может считать себя таковым. Нужно отметить, что Castlevania имеет множество вариаций на различных платформах. Некоторые из них абсолютно повторяют сюжет Castlevania для NES.

Разработчик: Konami
Жанр: Platformer
Платформа: NES
Количество игроков: 1
Год выхода: 1987

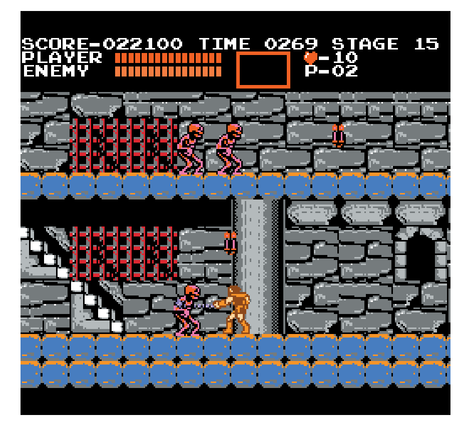
Некоторые, как, например Super Castlevania 4 для SNES, предлагают альтернативный сюжет тех же событий. Но классикой и основой основ игр линейки Castlevania навсегда останется именно эта версия для NES. Начинается игра с того, что граф Дракула, воскресший в который уже раз (игра Castlevania является первой по счету, но отнюдь не первой по хронологии данной игровой вселенной), снова принялся угнетать жителей Трансильвании. И в 1691 году графу бросает вызов некто Саймон Бельмонт, потомок легендарного рода Бельмонтов, приходящийся правнуком



Солею Бельмонту (о Солее мы еще узнаем кое-что интересное в Castlevania 2: Belmont Revenge для Gameboy). Взяв в руки кнут «Убийца Вампиров», Саймон отправляется в опасное путешествие по Трансильвании, кишащей всякой нечистью. Род Бельмонтов всегда противостоял Дракуле. Но сколько бы не пытался граф истребить его, у него никогда это не получалось. Получится ли на этот раз? Все в ваших руках… Игра после выхода в свет запустила «новую волну» среди производителей игр своими новаторскими идеями и захватывающим геймплеем (на тот период, я думаю, это был настоящий прорыв).

В игре была введена система получения оружия, ставшая впоследствии классикой сериала. Все усиления кнута, дополнительное оружие (святая вода, топор, крест-бумеранг) спрятаны в подсвечниках, в обилии висящих на всех уровнях игры. Дополнительное оружие можно применять, используя комбинацию «up + B». Каждое оружие уникально и в некоторых ситуациях может быть крайне необходимо. Например, топоры очень помогают против врагов, находящихся этажом выше, или летающих боссов. Крест хорош в борьбе с противниками, к которым опасно подходить близко. Есть еще одна вещица – часы. Они останавливают время и позволяют уничтожать кнутом уже обездвиженных врагов (кхм… впрочем, в бою со Смертью это вам не поможет). Всего в игре 6 уровней. В конце каждого уровня Саймона поджидает очередной босс. В общем, все стандартно для типично рядовой игры Конами. Но есть одно «но»! Эта игра – живая классика жанра. Вам придется побывать в старинном особняке, камере пыток, пройтись по руинам замка и катакомбам. И, наконец, выйдя из подземной тюрьмы, выдержать финальный бой с графом Дракулой в его замке. Создатели игры не поскупились на различных монстров. Их разнообразие велико: от зомби, скелетов и рыцарей до совсем уж экзотических медуз, леопардов и рыболюдей. Каждый человек, игравший в Castlevania, просто начинал ненавидеть летающие головы медуз и прыгающих горбунов. Боссы тоже весьма колоритны! Только одни имена их много о чем говорят: Вампир-фантом, Медуза, Мумии, Франкенштейн с Игорем, Смерть и, конечно же, сам граф Дракула. Двое последних, наверное, одни из самых сложных боссов за всю историю видеоигр. Готов поспорить, пройти их с первого раза не удастся никому. Более того, даже с десятого раза лишь немногие могут похвастаться таким достижением. Видимо, создатели игры таким образом решили компенсировать небольшое количество уровней в игре. Что ж, им это удалось.

Также Castlevania выделяется на фоне остальных игр-платформеров одним моментом: выполнять точные прыжки ну очень сложно. Конечно, поиграв определенное количество времени, игрок привыкнет и к этой сложности игрового процесса, но, тем не менее, все прыжки осуществляются «на грани фола» безо всякого запаса. Да к тому же во время



прыжка нельзя менять направление полета. Если игрок хорошо прочувствовал стиль прыжков этой игры, то половина дела уже, считайте, сделана. Немаловажно еще и выбивать из подсвечников сердечки для восстановления здоровья и повышения уровня Саймона. Порой в подсвечниках помимо всего прочего оказываются распятие (полное уничтожение всех врагов в зоне видимости) или сосуд (временная неуязвимость).

Фирменный стиль сериала Castlevania это не только лестницы, подсвечники, сердечки, Дракула и парень с кнутом. Это еще отличный геймплей и качественная музыка! И то, и другое надо прочувствовать самому. Интересная

игра под классную музыку как раз и послужила росту популярности Castlevania среди игроков NES. Этот фактор дал неповторимую атмосферу игры. Музыка сериала стала чуть ли не эталоном для остальных разработчиков видеоигр. Это уже был не синтезаторный писк, свойственный играм конца восмидесятых. Это были полноценные композиции. Недаром же некоторые группы исполняли кавер-версии треков из игр Castlvania. Такие хиты, как «Vampire Killer», «Wicked Child», «Heart of Fire», просто заслужили навсегда войти хит-парад лучших треков NES-игр.

О Castlevania можно писать долго и упорно. Но лучше хотя бы один раз в неё сыграть. Эта игра для кого-то покажется сложной и недружелюбной, а для кого-то простой как апельсин. Кому-то понравится стиль рисунка и анимация персонажей, а кому-то нет… Но самое главное, что эта игра не оставит никого равнодушным. Ну, вот и все. А теперь перехожу к оценкам.

Сюжет: 6 *(крепкий сюжет борьбы с князем тьмы)*
Геймплей: 7 *(эти прыжки через пропасти…)*
Графика: 8 *(для 1987 года графика на высоте)*
Музыка и звук: 9 *(всем иметь саундтрек в своей коллекции)*
Общая оценка: 8 *(игра хорошая, почти что отличная…)*

Ну и напоследок напомню, что Castlevania – это отличная классическая игра, в которую должен поиграть каждый любитель игр с восьмибиток. Это шедевр. А шедевры, как известно, со временем не стареют. Они становятся только лучше!



Castlevania II: Simon's Quest

Tarantul



Долгожданный сиквел блокбастера на вампирскую тематику вышел через год после первой части и был сразу же локализован для американского рынка (странно, но европейская версия вышла только через два года). Продолжение приключений Саймона разительно отличалось от своего предшественника наличием квестовой составляющей игры. На этот раз создатели отказались от принципа «все, что движется – враг» и добавили в игру дружественных существ, помогающих Саймону в его благородном деле.

Разработчик: Konami
Жанр: Platformer/Adventure
Платформа: NES
Количество игроков: 1
Год выхода: 1988

Также в игре появились небольшие магазинчики, в которых можно купить необходимые вещи. От всех этих перестановок игра превратилась в один огромный уровень. Исчезли боссы (ну, можно сказать, почти исчезли, т.к. помимо Дракулы их в игре всего два, и боссами их можно назвать с сильной натяжкой), появилась нелинейность сюжета. Игрок теперь сам решает куда ему сначала пойти, а достичь цели можно разными способами. Исчезли из игры фирменные подсвечники. Теперь сердечки надо выбивать из монстров. Кстати, сердечки стали влиять не только на уровень персонажа и на количество дополнительного оружия. Сердца стали официальной валютой Трансильвании. Почти весь товар можно приобрести на них. В игре появился режим смены дня и ночи. Как только наступает ночь, все жители городов прячутся по своим домам, закрываются магазины, а на улицы выходят силы тьмы. Да, к тому же ночью монстры становятся в два раза сильнее. Но и денег за их убийство игрок получает побольше. Поэтому Саймону теперь приходится по ночам идти на заработки в ближайший лесок истреблять полчища скелетов или оборотней, чтобы прикупить на утро в городе понравившуюся вещицу. Можно ночью и в городе повоевать. В городах (не во всех) есть церковь, где можно залечить свои раны у священника и продолжить этот трудный путь.

Ну а теперь перейдем к сюжету игры. Зачем же все-таки Саймону вновь пришлось вытащить «Убийцу Вампиров» и отправиться навстречу опасностям? Все началось спустя 7 лет после того, как Саймон уничтожил графа Дракулу. Оказывается, что после смерти Дракулы на Саймона пало проклятье, уничтожавшее его изнутри день за днем все сильнее и сильнее. И единственный способ снять его состоит в том, чтобы собрать все пять частей графа. Но это не так то и просто. После смерти Дракулы его приспешники распределили ребро, сердце, глаз, коготь и кольцо вампира по пяти специально построенным особнякам. И эти особняки тщательно охраняются силами тьмы, чтобы в нужный день можно было воскресить своего повелителя. В игре появился большой ассортимент оружия. Теперь можно усиливать кнут аж пять раз. От обычного кожаного кнута, который дается Саймону в начале игры, до мощнейшего огненного суперкнута! Остановимся на вещах и оружии поподробнее:

Кристаллы (белый, синий, красный) – имеют магические свойства и нужны для преодоления препятствий. Жители городов и книги поведают вам об их назначении.

Святая вода – слабое оружие,



но на него не тратятся сердца при использовании. Кроме того позволяет обнаруживать ловушки и тайники с книгами.

Священное пламя – не очень эффективное оружие, образующее столб пламени и требующее затраты сердец.

Кинжал – метательное оружие небольшой мощности.

Серебряный нож – посильнее кинжала, но требует траты сердец.

Золотой нож – самый сильный из метательного оружия.

Бриллиант – эффективное оружие для закрытых помещений, т.к. рикошетит от стен. Требует затрат сердечек.

Чеснок – оружие и средство призыва таинственных закутанных фигур. Куда и где бросать можно узнать из книг.

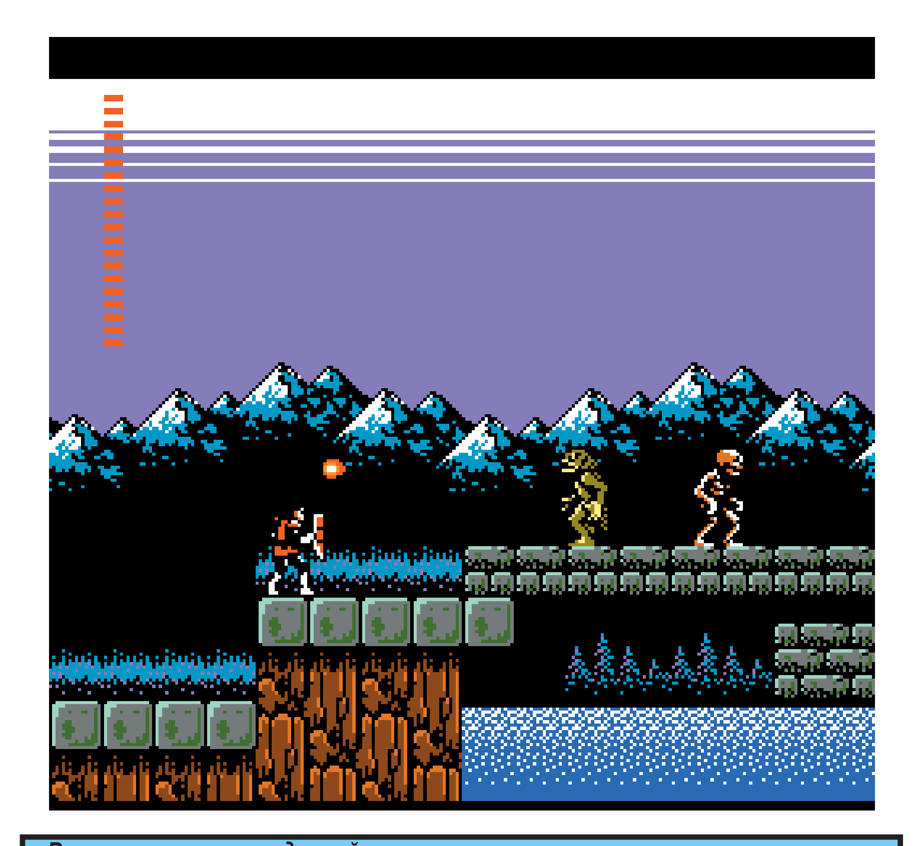
Лавр – дает временную неуязвимость. Практически незаменим при переходе через болота и в тяжелых битвах.

Шёлковая сума – позволяет увеличить количество хранимого чеснока и лавра.

Ну а теперь несколько советов для тех, кто решит поиграть в эту игру. Вы начинаете свое путешествие в городе Иова. Старайтесь разговаривать со всеми жителями города. Полученная от них информация очень поможет пройти игру. Старайтесь покупать все товары, продающиеся в городах. Рано или поздно они могут .пригодиться. Кристаллы и святая вода просто незаменимы. Без святой воды просто невозможно будет попасть в секретные комнаты некоторых магазинов. И вообще, старайтесь как можно чаще раскидывать склянки со святой водой по укромным уголкам пещер, замков. Там иногда можно обнаружить книги с очень полезной информацией. Когда решите покинуть Иову, лучше отправиться на восток, т.к. там монстры послабее. Не покидайте этот город пока не купите все, что в нем продается. Когда закончится валюта, можно ночью пойти поохотится на нечисть. В особняках нужно передвигаться с осторожностью. В них обычно много мнимых камней в полу. Один неверный шаг может обойтись вам очень дорого. Определить ловушки поможет святая вода (кстати, монстры на такие камни не наступают, так что следите за их поведением). В каждом особняке нужно найти продавца и купить у него осиновый кол за 50 сердечек. Затем найти комнату с красным шаром в чаше и кинуть в этот шар кол. По такой схеме нужно действовать во всех особняках. Части Дракулы обладают некоторыми важными свойствами. Например, ребро можно использовать в качестве щита. Всегда обильно запасайтесь лавром и чесноком. В заключительной стадии игры и, особенно, в бою с Дракулой он вам очень понадобится.

Практически, все монстры в игре знакомы нам еще по первой части. Но добавилось несколько новых (некоторые спрайты были перерисованы). Лично мне они никаких хлопот не доставляли на протяжении всей игры. А если и встречались трудные моменты (в основном, бои на болотах), то обычно спасал лавр. При переправе через озёра и реки лучше всего вставать подальше от края лодки и интенсивно размахивать кнутом, т.к. назойливые рыболюди будут пытаться столкнуть вас в воду. Боссы в игре не самые сильные. Это Грим Рипер (известный в народе как Смерть, но, честно сказать, со Смертью из первой Castlevania его роднит лишь внешнее сходство, а вот по мощи он ей явно уступает) и Вампирша. Победа над Грим Рипером позволит завладеть золотым ножом, и поэтому бой с ним можно проигнорировать. Хотя вряд ли кто не захочет стать владельцем такого оружия. Вампирша (больше похожая на плачущую маску) после своего поражения выронит распятие. Эта вещь необходима, чтобы добраться до замка Дракулы. В конце как обычно поговорим о музыке. Можете винить меня в пристрастии к саундтрекам сериала, но я скажу вам… Красивее саундтрека на NES я не встречал. А слышал я, поверьте, многое. Чарует и успокаивает «The silence of the daylight» (музыкальная тема городов)! Настораживает ночная «Monster dance»! Подталкивает к заветной цели «Dwelling of doom» (в особняках)! Музыка просто высочайшего класса. Как и сама игра.

Сюжет: 8 *(весьма интересный нелинейный сюжет)*
Геймплей: 8,5 *(весьма удобный)*
Графика: 9 *(игра выглядит красивее своего предка)*
Музыка и звук: 10 *(это высший пилотаж!)*
Общая оценка: 9 *(очень затягивающая игра)*



Вторая часть легендарной саги отказалась полностью вписываться в стандарты сериала. Квестовая составляющая и нелинейный сюжет не только сделали игру более разнообразной и интересной, но и позволили игроку прочувствовать всю атмосферу данной игровой вселенной

Castlevania III: Dracula's Curse

Tarantul



... На дворе стоит 1476 год. До того момента, когда Саймон Бельмонт (герой самой первой Castlevania) в очередной раз уничтожит графа Дракулу остается 215 лет. Ну а пока этим займется его прапрапрадед Тревор Рафаэль Корнелиус Бельмонт. Или просто Тревор. В этом человеке смешались кровь легендарной охотницы на вампиров Сони Бельмонт и кровь Алукарда, строптивого сына Дракулы. И вот теперь ему предстоит бросить вызов родному деду.

Разработчик: Konami
Жанр: Platformer
Платформа: NES
Количество игроков: 1
Год выхода: 1990

Игра вновь вернулась к своим аркадным истокам первой части, но не осталась забыта и нелинейность, которой авторы нас порадовали во второй. Хотя это уже немного другая нелинейность. Игроку после каждого пройденного уровня предлагается на выбор один из двух дальнейших маршрутов к достижению поставленной цели. И от этого выбора зависит дальнейшее развитие сюжета игры. Таким образом, вариантов прохождения игры стало несколько. К тому же в игре у главного героя появились помощники. Их трое, но взять с собой можно лишь одного из них. Что может весьма разнообразить стратегию на игру при каждом новом прохождении Castlevania 3. Ну а теперь познакомимся с этими тремя вспомогательными персонажами поближе: Грант Данасти – отважный пират, наводивший ужас в своё время на мирных жителей. Был превращен Дракулой в страшное звероподобное существо и приставлен к башне в качестве охранника. Род Гранта был жестоко истреблен графом и поэтому Данасти больше всего на свете жаждал отомстить проклятому вампиру. После боя с Тревором он согласился продолжить с ним путешествие. Грант очень быстр и ловок. Может карабкаться по отвесным стенам и даже по потолку. Может менять направление прыжка в полете. К сожалению, его атаки очень слабые.

Сифа Белнадес – прекрасная волшебница, вставшая на тяжелый путь истребителя вампиров. Была превращена в камень и ждала своей смерти, пока Тревор не освободил её. Как только это произошло, она стала его верной спутницей и помогала ему своей магией прокладывать путь сквозь полчища нечисти. После победы над Дракулой стала (по одной из версий) его женой, и тем самым продолжила славный род Бельмонтов. Алукард (Адриан Фаренгейт Тепеш) – отец Тревора. Решил объединиться с сыном в борьбе против своего отца. Но сперва Алукард сразился с Тревором, решив проверить, готов ли сын к этому опасному бою. После чего они вместе продолжили путь. Вампирские способности Алукарда, а также его многолетний опыт в борьбе с нечистью, весьма помогли Тревору в его трудной миссии.

От сюжета предлагаю перейти к особенностям самой игры. Уровней в игре достаточно много. Чувствуется, что создатели игры набили картридж под завязку. Огромное разнообразие монстров, боссов. А эти падающие с потолка каменные блоки, медленно поднимающаяся вода (заставляющая нас действовать расторопнее), трескающиеся под ногами плиты! Да... Волшебники из Конами явно реализовали множество идей, которые крутились в их головах еще со времен первой части. Это еще куда ни шло. Но, извините меня, кислота, стекающая с потолка и разъедающая каменные блоки – это уже верх аркадного совершенства того времени. И мы еще должны маневрировать между этими каплями и вставать на нужные блоки. Такие выдумки не только придают динамику игре, но и позволяют окунуться в этот волшебный мир тьмы. Как вторая часть саги заставляла своего игрока прочувствовать на собственной шкуре жизнь обитателей Трансильвании, понять их быт, вдоволь попутешествовать по стране. Точно так же Castlevania 3 приказывает нам вертеться в этих замкнутых пространствах, нашпигованных адскими механизмами и ловушками.

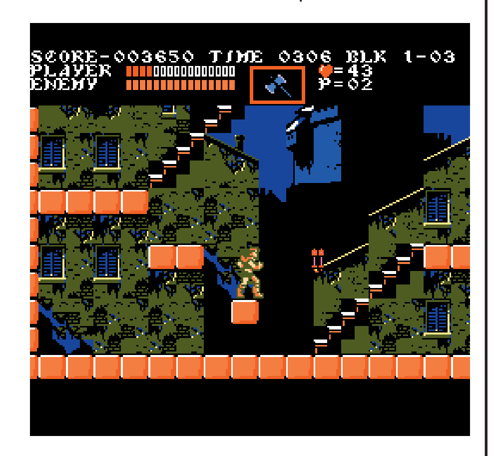


В то же время это очень сложная игра. Она намного сложнее первой части, а уж со второй и сравнивать смешно. Причем сложна она не полностью, а выборочно. Есть этапы даже на ранних уровнях, заставляющие игрока проклинать всеми известными ему словами ту минуту, когда он выбрал на развилке уровней именно этот путь. Есть этапы, которые может легко пройти даже маленький ребенок (хотя, как известно, дети играют в игры намного лучше, чем взрослые). Под каждого монстра (я уже не говорю про бой с боссами) нужно вырабатывать определённую тактику. Из борьбы с некоторыми из них целым и невредимым выйти ну просто нереально.

Как всегда композиторы из Конами порадовали нас хорошим музыкальным оформлением игры. Лично я считаю, что музыка в первых двух частях сериала была лучше. Но если там ей можно было поставить оценку «отлично», то здесь стоит твердая оценка «хорошо». Даже с плюсом. Из треков, которые лично мне запомнились, отмечу лишь композицию «Beginning», звучащую на первом уровне. На более высоких уровнях из-за возросшей динамики в сюжете игры музыка как-то тяжело анализировалась умом.

Ну и в заключительном абзаце, как обычно, будем подводить итоги. С третьей частью всё ясно и без подведения итогов:

отличная игра! Поэтому задамся вопросом, которым наверняка тогда задавались и разработчики: а резонно ли было делать продолжение саги на NES в дальнейшем. Ведь в 1990 году закат платформы еще не наступил. Игры на NES еще пользовались бешеной популярностью. Но, несмотря на это, разработчики устремили свои взгляды в сторону аппетитной Super Nintendo (на которой через год они и выпустят Super Castlevania 4, по сути являющуюся альтернативной версией первой части на NES) и компактного, только набирающего обороты, Gameboy'я (на нем к тому времени уже вышла бледненькая Castlevania Adventure). Может быть, они и оказались правы. Потенциальная четвертая серия вампирского платформера на NES вряд ли бы оказалась сильнее третьей. А делать шаг назад или топтаться на месте не в правилах Конами.



Сюжет: ***8*** *(нетривиальный сюжет с множеством ответвлений)*
Геймплей: 9 *(стандартный геймплей сериала)*
Графика: 9 *(как всегда на уровне)*
Музыка и звук: 8,5 *(качественное музыкальное оформление)*
Общая оценка: 9 *(однозначный хит на NES)*

Игра «подросла» и «возмужала». Стала еще жестче и агрессивнее к своему игроку (в хорошем смысле этого слова). У ребят из Конами получился отличный финальный аккорд на NES, что позволило игровой саге под названием Castlevania обрести хорошую перспективу появиться в будущем на более совершенных с технической точки зрения платформах.

Обзор игр серии Castlevania для GameBoy

Tarantul

Castlevania Adventure



Разработчик: Konami
Жанр: Platformer
Платформа: Game Boy/Game Boy Color
Количество игроков: 1
Год выхода: 1989

1576 год. За кнут «Убийца Вампиров» берётся Кристофер из рода Бельмонтов, чтобы отправиться в большое приключение на экране маленького Gameboy'я. Именно на этой карманной платформе создатели Castlevania сказали твердое «нет» лестницам. В дело вступили веревки. Теперь Бельмонты как заправские тарзаны прыгают с каната (или лианы) на канат. Небольшое количество уровней (всего 4) не должно ввести вас в заблуждение. Все уровни очень длинные и достаточно сложные. И как обычно доведется часто прыгать через пропасти. Кристоферу придется вдоволь повоевать с нечистью на кладбище близ леса, в пещере, в башне и, конечно же, в замке Дракулы. И в очередной раз Дракула избежит печальной участи быть навеки уничтоженным кем-то из рода Бельмонтов. В общем, игра средненькая, если её сравнивать с двумя другими сериями на Gameboy'е. Не требуйте от неё слишком многого, ведь она является одним из пионеров, проложивших путь на данном хендхелде. Опять одной из самых лучших сторон игры стала музыка. Композиторы из Конами снова и снова радуют нас своими изысканными музыкальными блюдами. В 1999 году Castlevania Adventure была переиздана на одном из сборников Konami GB Collection (а точнее на самом первом) для Gameboy Color. В цвете в эту игру действительно намного приятнее играть, несмотря на то, что никаких графических переработок сделано не было.

Сюжет: 6 *(немного банальный сюжетец)*
Геймплей: 5 *(персонаж кажется тяжелым и трудно управляемым)*
Графика: 7 *(неплохая для того времени)*
Музыка и звук: 8 *(опять хороший саундтрек)*
Общая оценка: 6,5



Обзор игр серии Castlevania для GameBoy

Tarantul

Castlevania II: Belmont's Revenge



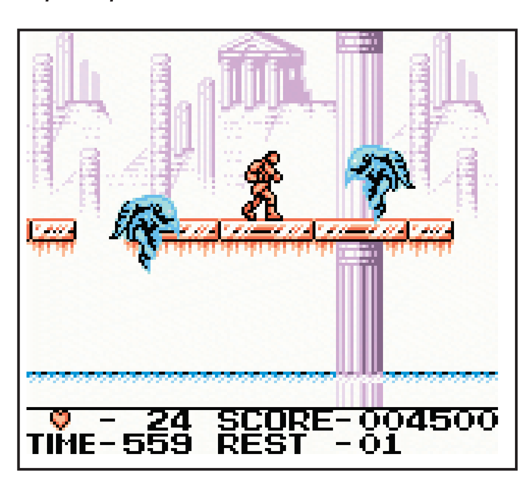
Разработчик: Konami
Жанр: Platformer
Платформа: Game Boy/Game Boy Color
Количество игроков: 1
Год выхода: 1991

Спустя 15 лет после событий, развернувшихся в Castlevania Adventure, граф Дракула вновь активизировался и начал строить коварные планы с целью отомстить Кристоферу Бельмонту. На этот раз граф обратил свой взор на Солея Бельмонта, сына Кристофера. Воспользовавшись своими магическими силами, Дракула околдовал Солея и взял его к себе в ученики. Кристофер не смог смириться с тем, что сын перешел на сторону зла, и отправился на поиски Солея. Для этого ему пришлось пройти через четыре уникальных замка Дракулы: Кристальный, Облачный, Земляной и Каменный. После этого ему предстояло вернуть на путь истинный своего сына и выйти на бой с графом Дракулой.

Продолжение первой части получилось намного интереснее и динамичнее. Ну и уровней стало чуть больше. Теперь игру не нужно проходить в строгой уровневой последовательности. В начале вам предложат на выбор один из четырех замков, так что теперь сюжет напрямую зависит от выбора игрока. Опять возвращено в наше с вами пользование дополнительное оружие, так бесцеремонно изъятое в первой части. Играть стало немного легче. Музыка как всегда на высоте и передаёт всю напряженность игры.

Castlevania II: Belmont's Revenge была, как и её предшественница, также переиздана в 2000 году на сборнике Konami GB Collection #4.

***Сюжет:* 8** *(интересный сюжет)*
***Геймплей:* 7** *(добротный геймплей)*
***Графика:* 8,5** *(достаточно красивая графика)*
***Музыка и звук:* 9** *(класс!)*
***Общая оценка:* 8**



Castlevania: Legends



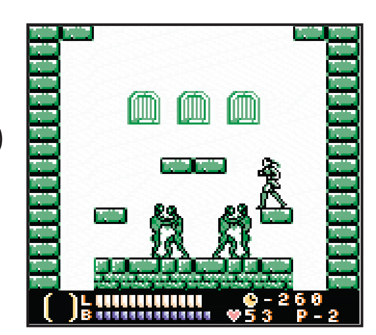
Разработчик: Konami
Жанр: Platformer
Платформа: Game Boy/Game Boy Color
Количество игроков: 1
Год выхода: 1998

Действие игры разворачивается в 1450 году, когда еще знаменитой на весь мир вендетты между Дракулой и родом Бельмонтов не было и в помине. Граф бесчинствовал по всей Европе и оставался безнаказанным. Прекратить его злодеяния отважилась лишь одна девушка по имени Соня Бельмонт. Когда-то её очень сильно полюбил Алукард, сын Дракулы. Он её обучил многим навыкам, которые потом долгие годы верно служили и её потомкам. Он раскрыл ей секрет силы кнута «Убийца Вампиров», ставшего позже семейной реликвией клана Бельмонтов, передававшейся из поколения в поколение. И вскоре Соня решилась отправиться на бой с Дракулой. Перед решающим боем Алукард лично принял у неё экзамен по владению кнутом. Поняв, что она достигла совершенства, он отпустил её на решающий бой с графом. Дракула был повержен, а у Сони и Алукарда родился сын, которого они назвали Тревором…

Legends – одна из самых поздних игр на Gameboy'е. К моменту её выхода уже были выпущены игры данного сериала на SNES'е, Сеге Мегадрайв, Сеге Сатурн и даже на PS. Игра явно не могла соперничать с ними ни в плане графики, ни в плане объема. Единственное, что смогли предложить создатели – это хороший крепкий сюжет, открывающий нам глаза на истоки рода Бельмонтов. Игра получилась одним большим ремейком игр саги, выходивших до этого момента. Знакомые монстры, музыка. О последней вообще можно говорить только с восхищением. Сразу же на первом уровне поражает слух ремейк до глубины души знакомой композиции «Bloody Tears» из Castlevania 2: Simon's Quest. Перейдя на второй уровень (в замке) мы уже наслаждаемся звуками великолепного вальса, очень гармонирующего с атмосферой этапа.

В итоге, получилась крепенькая игра, хоть и не с самой лучшей графикой. Главный герой (вернее героиня) приобрел хорошую подвижность: прыгать стало чуть полегче. Играть стоит не только фанатам сериала.

***Сюжет:* 8** *(сюжет раскрывает тайны саги)*
***Геймплей:* 8** *(персонаж приобрел большую динамику)*
***Графика:* 7,5** *(нормальная)*
***Музыка и звук:* 9,5** *(опять отличный саундтрек)*
***Общая оценка:* 8**



Castlevania: Circle Of The Moon

CorvaX



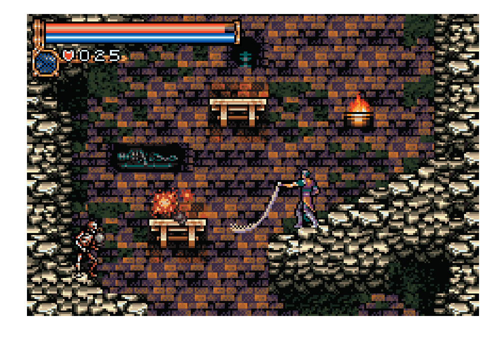
Так, судя по карте нам сюда…Нет слишком высоко, не допрыгнуть. Надо вернуться в западную часть и взять ботинки…Или попробовать оттолкнуться в прыжке от стены. Знакомая ситуация? Что…какой еще Метроид? Там же мужик с кнутом. Да ладно, неужели Кастлевания? Примерно так рядовой обыватель реагирует на новую часть «Саги о Бельмонтах», на этот раз для GameBoy Advance. Действительно, геймплей Castlevania – Circle Of The Moon во многом напоминает приключения Самус. Но разве это делает игру плохой? Конечно нет!

Разработчик: Konami
Жанр: Бродилка
Платформа: GBA
Количество игроков: 1
Год выхода: 2001

Так, судя по карте нам сюда…Нет слишком высоко, не допрыгнуть. Надо вернуться в западную часть и взять ботинки…Или попробовать оттолкнуться в прыжке от стены.

Знакомая ситуация? Что…какой еще Метроид? Там же мужик с кнутом. Да ладно, неужели Кастлевания? Примерно так рядовой обыватель реагирует на новую часть «Саги о Бельмонтах», на этот раз для GameBoy Advance. Действительно, геймплей Castlevania – Circle Of The Moon во многом напоминает приключения Самус. Но разве это делает игру плохой? Конечно нет!

Действие игры разворачивается в 1830 году в Австрии (почему не в Румынии?) Приспешникам Дракулы вновь удалось пробудить своего господина ото сна. Только Повелитель Тьмы выбрался из своего гроба, как появился Моррис Болдуин – один из охотников на вампиров, которые запечатали гроб Дракулы много лет назад. Теперь он уже стар и пришел вместе со своим сыном Хью и учеником Натаном Грейвсом, за которого нам и предстоит играть. После короткого диалога, Дракула сбрасывает Хью и Натана в подземелье. Хью немедленно устремляется на поиски отца. Нам ничего не остается делать, как



заняться тем же. Вот такая завязка. Сама же игра представляет собой бесконечное блуждание по замку. Чтобы достичь различных его областей потребуются различные артефакты, позволяющие высоко прыгать, двигать ящики и.т.д. Артефакты обычно находятся у боссов.

Интересным нововведением в игре стали карты. Они бывают двух видов – на одних изображены монстры, на других символы планет. Соединяя эти карты, мы получим различные оружия и способности, например морозящий кнут. Проблема в том, что найти эти карты не легко – они вылетят из монстров определенного типа. Но вы же не знаете из какого именно, поэтому для успешного прохождения необходима табличка (можно взять на www.gamefaqs.com), чтобы вы не прошли мимо нужного упыря. От традиционного набора оружия никто естественно не отказывался. Топор, крест, живая вода – все присутствует.

Графика в игре замечательная. Музыка вообще сказка, послушайте хотя бы начальную песню. Управление стандартное.

Но вот сложность игры…Признаюсь, на момент написания статья я игру не прошел. Поначалу это не заметно, но КАКОЙ же этот замок огромный. И часто приходиться добираться «из пункта А в пункт Б» черт знает сколько времени. Плюс такие ситуации – взял, допустим, артефакт, позволяющий двигать ящики, а где ящик, преграждавший дорогу не помнишь Вот и приходится носиться кругами по всем частям замка. А ведь впереди и Смерть, и Дракула. И еще вопрос – если делали карту «а-ля Метроид», то почему на ней не отметили препятствия? Возможно это было сделано разработчиками специально – игра то для карманной приставки, а там смысл убить время.

Тем не менее, игрушка получилась знатная. И, хотя в таком жанре мне больше по душе Metroid Fusion, желание пройти Circle Of The Moon не пропало. Чего и вам желаю.

PS. Чуть не забыл. Может возникнуть вопрос – где восстановить жизни? Курица в этой игре теперь явление редкое. Так вот, в комнате сохранения вам все восстановят, поэтому не пробегайте мимо них.



Сюжет 5
Геймплей 8
Графика 8
Музыка и звук 9
Общая оценка 8

Плюсы: *Интересный игровой процесс, динамизм*

Минусы: *Повышенная сложность, неудобная карта.*



Castlevania: Harmony of Dissonance

Dr Dick

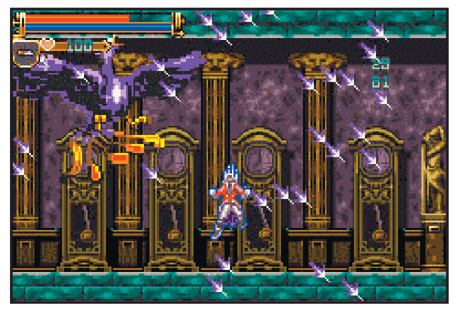


Castlevania – игра прошедшая большой путь. Она кочевала с платформы на платформу, делаясь все привлекательнее и привлекательнее для геймеров всего мира. На самом деле Castlevania представляет собой серию про семью охотников на всякую нечисть. Практически с каждой новой вехой в истории игры появлялся новый герой со старым добрым хлыстом. Так и появляется герой Castlevania: Harmony of Dissonance Джасти Бельмонт (Just Belmont).

Разработчик: Konami
Жанр: action/RPG
Платформа: GBA
Количество игроков: 1
Год выхода: 2002

СЮЖЕТ

15 лет прошло после победы Саймона Белмонта над Дракулой. Джасти, его насленник, рыщет по свету в поисках артефактов Дракулы и, на самом деле,

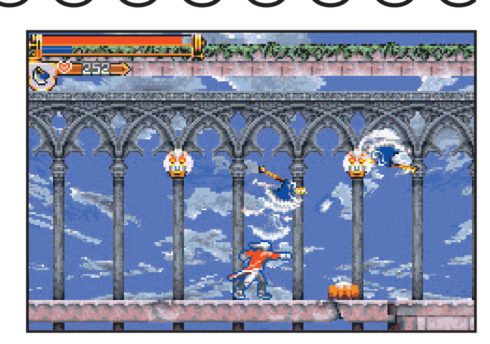


живет мирной и беззаботной жизнью. Но однажды к нему приходит его лучший друг Максим и приносит дурные новости. Оказывается Лидия, их общая подруга была похищена. Но вот незадача! У Максима память отшибло напрочь, и он помнит только куда увезли похищенную. Куда же, куда? Догадаетесь? Правильно в замок Дракулы… Так разворачивается очередной мистический сюжет новой игры сериала Castlevania. Harmony of Dissonance - Гармония Диссонанса. Для людей незнакомых с музыкой объясняю: идеальное сочетание противоположностей. А почему авторы озаглавили свое творение именно так, нам и предстоит выяснять во время прохождения. Чтобы осознать сюжет целиком следует пройти всю игру от начала и до конца. Если говорить кратко, то друг Максим разделился на две части: добрую и плохую, а вместе с ним и весь замок. Теперь у нас в игре существует как два Максима, так и два замка. Остальное описание сюжета считаю излишним, потому что он займет еще не одну страницу. В целом, таинственный сюжет оставляет загадку до самого финала, и это притягивает ваши руки, как можно ближе к заветным кнопочкам GBA.

ГЕЙМПЛЕЙ

Castlevania: Harmony of Dissonance включает в себе сразу два жанра action и rpg, и по мере прохождения он будет склонятся к rpg-головоломке. Первые уровни захватывают игрока в свои сети, и вырваться невозможно. Однако к середине, игра превращается в блуждание по замку, наполненному монстрами, в поисках очередного выхода, очередного босса. Честно говоря, среди этих двух замков можно плутать бесконечно, но тут на помощь нам приходит карта. С помощью карты, нам предстоит открывать новые и новые лабиринты логова Дракулы. Само продвижение по сюжету происходит при помощи артефактов, которые дают герою новые возможности, а новые возможности открывают путь на локации, которые ранее были не доступны. Пример: двойной прыжок или трюк - проскользить в расщелину. Это все выполняется при помощи идеальнейшего управления, так что проблем быть не должно.

Носиться по замку нам поможет наш верный хлыст, второе оружие и другое снаряжение, которые мы будем находить по ходу. Одежда и доспехи буду повышать нам навыки ловкости, силы и интеллекта. Чем дальше вы углубляетесь в замок, тем сильнее становятся предметы, и конечно же растет уровень героя. Насчет второго орудия. По замку будут разбросаны различные предметы типа: библия, крест, нож, святая вода и т.д. Как раз эти предметы можно будете использовать в качестве альтернативного оружия. Так же к вашему вниманию доступны насадки на хлыст или камни, которые увеличивают урон, дают новую возможность или же просто бьют магией определенного типа.



Магия – теперь основной элемент игры. Помимо камней для хлыста существуют магические книги, которые в комбинации со вторым оружием дают абсолютно новые заклинания. Книг довольно много, поэтому число заклинаний впечатляет. Я постоянно использовал крест в сочетании с магией льда. Получался мини-помощник, который летал за мной и выстреливал определенное количество раз по врагу. Вообще, все комбинации описывать нужды нет. Фишка в том, что каждый противник имеет свою слабость и этим надо пользоваться, скажем против боссов, которые сняты с прототипа обычного недруга. Узнавать слабости врагов нам поможет книга с их описанием.

Теперь стоит отметить огромный зверинец приспешников зла. В замке нам буду встречаться все виды нечестий: от скелетов и зомби до гигантской живой брони и драконьих голов. Игра наполнена большим количеством боссов, к каждому из которых нужен свой подход. Все бы это хорошо, но есть один минус. Враги, да как и боссы, довольно слабы. Помимо врагов, нам на пути будут встречаться торговцы, которые с радостью продадут нам зелья и снаряжения и при желании купят у нас. Наконец, в игре будут доступны комнаты сохранения, где так же можно будет пополнить здоровье. В бочке меда, всегда есть ложка дегтя. По сравнению с другими играми серии, Castlevania: Harmony of Dissonance очень легкая и ближе к концу становится скучно. Еще одним минусом является невообразимый

размер территории замков, в которых можно просто заблудиться или попасть в тупик, а затем опять нестись назад, убивая уже убитых монстров. Честно, почти всегда предстоит бегать куда глаза глядят. Легкость врагов компенсируется долгим блужданием по замку, и это откровенно бесит. На игру нужно убить через чур много времени. Пройти ее может только бесконечно упертый геймер, к которым я, к сожалению не отношусь.

ГРАФИКА И ЗВУК

Графика в Castlevania: Harmony of Dissonance поражает воображение. Для GBA такой уровень картинки заслуживает похвалы. Добавьте к этому постоянно меняющийся интерьер комнат, залов и локации, и получите невероятно красочную игру. Звук в игре весьма неплох, а вот музыка в некоторых локациях просто ужасна, что в принципе не портит общего впечатления о игре.

***Сюжет:* 10** *(из-за него хочется пройти всю игру до конца)*
***Геймплей:* 9** *(много предметов, магии, врагов)*
***Графика:* 10** *(идеальная)*
***Звук:* 7** *(мог быть лучше)*
***Управление:* 10** *(очень удобное)*
***Сложность:* 5** *(боссы слишком легкие)*
***Оценка:* 8**

Плюсы: *Отменная графика, прекрасное оформление локаций, много возможностей героя, запутанный сюжет*
Минусы: *Сложность, нелинейность прохождения.*



Castlevania - Bloodlines

WarLord



«И настал год 1917-ый, и ночи стали темнее, и луна окрасилась в кроваво-красный цвет. Те, кто не понаслышке знал о существовании детей ночи, понимали, что грядет великая битва. Пришло время заготавливать осиновые колья, плавить серебряные украшения в дробь для ружей, и держать оборону, пока не появится герой, способный остановить кровавый хаос».

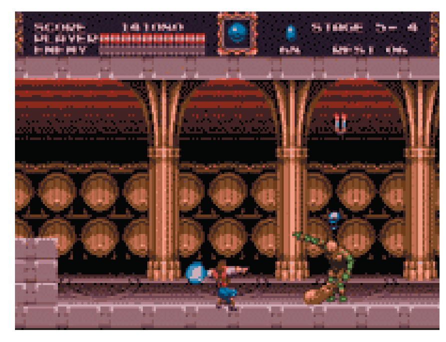
Разработчик: Konami
Жанр: аркада
Платформа: SMD
Количество игроков: 1
Год выхода: 1994

Один Дракула хорошо, а два – лучше. Да, в данной части игры разработчики решили удвоить угрозу существованию человечества, Дракул теперь двое. Это, собственно, звезда предыдущих и последующих частей Кастелвании, всемирно известный граф Влад Дракула, а так же, его племяннница - Елизабет Бартли, впервые убиенная (путем сжигания на костре) еще в 1421 году. В 1917 году, вызванная заклятием неопытной ведьмы, Елизабет возвращается в мир живых, и первым делом решает поднять из могилы своего могущественного дядю. Вот только магической энергии для второго ритуала нужно собрать гораздо больше, чем было затрачено на воскрешение младшей повелительницы летучих мышей, и вампирша отправляется собирать темную энергию по всему миру. Тогда Бельмонтов тоже будет двое.

Противостоять полчищам немертвых должный два друга - Джон Моррис и Эрик Лекард. Пусть читателя не смущают фамилии героев, оба они состоят в родстве с кланом Бельмонтов, а, значит, в их жилах течет кровь легендарных охотников на вампиров. Игрок волен выбрать любого из этих персонажей. Таким образом, противостояние «Бельмонт vs Дракула» переросло в войну кланов «Бельмонты vs Дракулы». Джон Морис является сыном «того самого» Квинси Мориса (если его имя является для вас пустым звуком, то, видимо, вам не попадалась книга Брема Стокера «Дракула», одним из ключевых персонажей которой и был Морис-старший). По наследству, Джону перешел кнут «убийца вампиров», древний артефакт семьи Бельмонтов, при помощи которого он может не только бить супостатов, но и преодолевать особо крупные пропасти, цепляясь кнутом за всевозможные выступы.

Эрик Лекард вооружен противовампирским копьем, которое обеспечивает несколько большую дальность атаки, нежели кнут. Эрик может раскручивать копье вокруг себя, обеспечивая частые, но более слабые атаки; такой прием помогает против хилых, но многочисленных противников (например, летучих мышей или голов горгоны), или от дистанционных атак более сильных неупокоеных. Так же, благодаря копью, Эрик Лекард может совершать высокие прыжки.

Хочется отметить, что в данной игре, герои отличаются не только внешним видом, но и характеристиками, и, что особенно приятно, способами прохождения некоторых этапов (в то время, как Эрику приходиться искать обходные пути «по верху», Джон просто перепрыгивает пропасти, преграждающие путь, и бежит дальше :)) И кнут, и копье можно улучшать, находя особые бонусы, с каждым разом сила оружия и дальность его действия увеличивается. А если найти неприметную книжку (уж не знаю, что в ней, древние заклятия, или, может, молитвы особые), можно придать оружию магические свойства – кнут покрывается всполохами молний, а острие копья вспыхивает зеленоватым пламенем. Следует помнить, что, получая ущерб, герои, так же, теряю приобретенные улучшения. Арсенал дополнительного оружия сократился всего



до трех предметов. Теперь по карманам истинных убийц вампиров раскиданы: склянка со святой водой, метательный топорик и бумеранг. При помощи все той же книжки можно обучиться мощной спец атаке, уникальной для каждого героя. Оружие и улучшения, как и в других частях серии, можно найти в подсвечниках и фонарях (вот только не спрашивайте, что может делать топор в уличном фонаре, сам мучаюсь в догадках). Там же можно разжиться кристаллами, позволяющими использовать спец атаки. А вот книжку найти несколько сложнее, подобно подсказкам из «Castlevania II: Simon's Quest», она запечатана в фальшивых стенах.

О графике.

Графика в игре выполнена на очень хорошем уровне, хотя она и не является верхом графического оформления на сеге, но, несомненно, заслуживает высокую оценку. Программисты из Konami использовали ряд эффектов, редко встречавшихся в играх для данной консоли: это и раскачивающаяся башня, и отражение персонажей в воде, и применение псевдо полупрозрачности. Что касается общего оформления игры, оно стало гораздо более кровавым и мрачным, чем раньше. Особенно запомнился, в этом плане, замок Дракулы. Как и положено месту проживания повелителя вампиров, замок и окрестности покрыты трупами и пятнами крови, кровь стекает со стен, капает с потолков, вороны клюют полуразложившиеся тела. В других локациях игрока так же поджидает не мало «веселостей». Персонажи прорисованы не плохо, качественно анимированы, присутствует анимация бездействия (правда я насчитал в ней всего три кадра, но, не редко, разработчики вообще отказываются от нее, в целях экономии места, а ведь использование этой анимации делает персонажей гораздо живее, особенно, если все выполнено настолько правдоподобно, как в данном случае).



Анимация ударов, так же, выглядит реалистично. К минусам можно отнести только небольшой размер самих спрайтов, персонажи лишь немного крупнее, чем в nes'овских частях серии. Бэкграунды хорошо прорисованы, многослойны, плохо только, что крайне редко анимированы. В целом, внешний вид этапов крайне разнообразен, не забывайте, что герои путешествуют по всей Европе, художники из Konami сделали все возможное, чтобы страны, посещаемые вами, в процессе игры, были узнаваемыми, не похожими на остальные. Напоследок скажу, что если вы играете при помощи эмулятора, то стоит отключить всевозможные фильтры, это может показаться странным, но без них игра выглядит гораздо лучше.

И о музыке.

Кастелвания всегда славилась потрясающими мелодиями, эта часть не стала исключением. Конечно сеговская «пищалка» не далеко ушла от nes'овского железа, но использована она на все сто. Вас ждет 30 разнообразных композиций (как новые, так и переработанные старые мелодии, знакомее еще со времен денди). Автором музыки для данной игры был Мичиру Яманэ, он же был композитором в Symphony of the Night, что уже говорит о многом. Хотя (а, возможно, и «потому что», объем картриджа, все же, ограничен) музыка удалась на славу, озвучка персонажей, их движений и ударов, смотрится несколько блекло.

Сюжет – под обложкой.

Все, что простой игрок может узнать о сюжете, мотивах героев и злодеев, он может узнать только из вступительного ролика. Не ждите нелинейного сюжета, получасовых диалогов между персонажами, предательств друзей, спасенья врагов, любовной линии и прочих наворотов. Скажу честно, при первом знакомстве с игрой, для меня это было ударом... Еще бы, ведь бладлайн была второй частью Кастелвании, в которую мне довелось играть, первой была дендюшная Simon's Quest, посему я ожидал развития идей action/rpg до непомерных масштабов, а, значит, и присутствия продвинутой сюжетной линии. Не нашел, обидно. Но, с другой стороны, нужен ли вам этот сюжет. Нить повествования то напрямую связана с «Дракулой» Брема Стокера, то есть имеет достаточно интересную предысторию и богатую почву для домыслов и размышлений. Читаем книгу, рубим вампиров, все просто и привычно.

Дракула тоже стареет?

Castlevania – Bloodlines является, пожалуй, самой короткой из игр серии. Всего шесть этапов представлены вниманию игрока. А вот «боссов» авторы наделали много, если играешь первый раз, то очень трудно понять, заканчивается уровень, или еще только начинается. Вообще, при первом прохождении, игра не проявляет должного гостеприимства к игроку, немертвые выскакивают, когда их совсем не ждешь, глумятся над бедными охотниками. Игра кажется сложной, но, на самом деле, она достаточно проста, противники (в том числе и боссы), достаточно предсказуемы. Вот, только, пока не привыкнешь к уровням, понять это сложновато. Число попыток ограничено, но есть система паролей, потому, если вы играете на приставке, или же, квик-сэйвы иначе как читами не называете, вам не придется проходить всю игру «за раз», постепенно начиная ненавидеть первые уровни.

Играется все привычно, многочисленные противники мрут под ударами кнута или копья, локации сменяются одна другой, все как во времена восмибитного детства. Управление нареканий не вызывает, кнопочки можно переназначить в опциях (мне, вот, совсем не кажется удобным расположение кнопки прыжка левее кнопки удара). Под спец атаки теперь отведена отдельная клавиша, а комбинация «вверх + удар» стала отвечать… правильно - за удар вверх, что кажется более удобным и логичным.



Сюжет - 6
Геймплей 8
Графика 8
Музыка и звук 7
Общая оценка 8

Подводя итоги.

Бладлайн нельзя назвать самой продолжительной или самой сложной, не назовешь её и самой интересной. Но я сомневаюсь, что игра кого-либо разочарует, так как представляет собой именно то, что ждет от нее простой игрок - интересный платформер, длинною в несколько вечеров.

Castlevania: Dracula X

Stroke

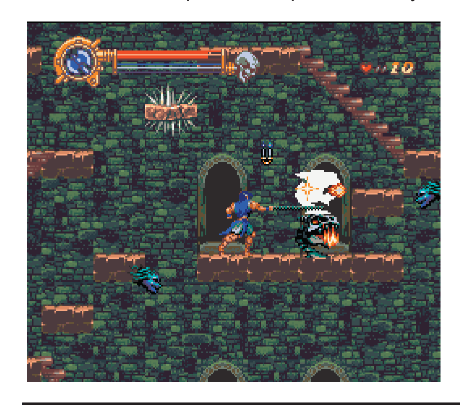


Благодать Господа нашего Иисуса Христа со всеми нами. Аминь.
Откровение, гл. 22, ст. 21

Разработчик: Konami
Жанр: Action
Платформа: SNES
Количество игроков: 1
Год выхода: 1995

1792 год. Трансильвания. На город Babaкию вновь хлынуло чёрное зло стремительно-яростной волной. Люди алчны в своих помыслах, жажда власти берёт верх над разумом. Священник, по имени Шафт, мечтая властвовать человечеством, воскрешает посредством чёрной магией сгинувшего 47 лет назад в «ничто» Дракулу, желая с его помощью поработить людей. Неудачные прошлые попытки кровавых войн Высшего вампира подсказывают ему, что в этот раз надо использовать другую тактику, и Дракула неожиданно нападает на поместье Бельмонтов. Прислужники Дракулы нападают на город, где живёт главный герой – Рихтер Бельмонт, учиняют беспорядки в городе, похищают и убивают невинных жителей, поджигают их жилища. Среди похищенных находится сестра Рихтера – Мария. Рихтер покидает свою возлюбленную Аннет и отправляется на смертный бой с вурдалаками…

История Castlevania Dracula X на SNES не отличается от предыдущих игр серии Castlevania – злу нет места в мире и с ним надо бороться. Это значит, что нам с Вами снова надо собираться в праведный путь, обувать запылившиеся дорогами истоптанные башмаки, брать в руки смертоносный кнут и отправляться к замку Дракулы, восстанавливать справедливость, уничтожая грязных прислужников ночного негодяя. Фирма Konami, как и подобает бесконкурентному лидеру разработок и производства консольных игр того времени, и в этот раз преподнесла фанатам видеоигр мега шедевр, который явился достойным продолжением серии Castlevania и украсил собой линейку этих игр.



Качество изображения, выдаваемого Castlevania Dracula X поистине изумительно для SNES. Детально прорисованные главный персонаж и его кровавые враги с присущей японцам кропотливостью выглядят великолепно. Анимация выполнена хорошо. Художественные задние фоны отображают истинные мрачные антураж и атмосферу обстановки игры. Спецэффекты грамотно расставлены для каждого события на экране, они не «нагружают» и не напрягают глаза своим обилием, которое присутствует во многих японских играх. Визуальные эффекты, обработанные с профессиональным завидством, чётко подчёркивают действие, которое непосредственно происходит в игре – соприкосновение кнута с предметами, врагами; контакт героя с врагами, то есть удары по главному персонажу, происходит эффект нанесения травмы; введение нового прыжка сальто назад убирает проблему разворота героя в воздухе.

Уровень сложности в Castlevania Dracula X поистине приводит к трепету даже бывалых геймеров прошлых игр Castlevania. Планку сложности подняли до рекордной высоты. Геймплей этой видеоигры с первых минут наказывает игрока даже за маленькие ошибки. Играя, приходится реагировать моментально, выверять свои телодвижения на экране практически до миллиметра. На эти молниеносные прыжки главного персонажа спинной мозг отдаётся напряжённым гулом нагруженности. Главные злодеи на каждом уровне являются настоящими монстрами в своём мире. Порвётся не один кнут, упадёт не один десяток капель пота, «умрёт» не одна сотня нервных окончаний по мере прохождения их одного за другим. А в конце путешествия ждёт главный титан Трансильвании – Дракула, которого можно и не одолеть с пятой, десятой попыток. Хардкорная сложность Castlevania Dracula X только делает её ещё интересней и увлекательней.

Но, несомненно, самое главное украшение игры – это её музыка и звук. Слушая саундтрек Castlevania Dracula X, можно усомниться в том, что это музыка со SNES. Качество колоссально! Звуковая система SNES выдаёт свои возможности по полной. Здесь можно встретить музыку из предыдущих частей Castlevania, но какова стала эта музыка!!! Проделанная работа композиторов и звуковых редакторов из Konami заслуживает самых высоких оценок. Уже с самого начала игры музыка просто завораживает и обволакивает своей атмосферностью.

В общем стилистика игры выдержана на все сто. Есть полное присутствие в царстве хаоса, зла и насилия, и желание уничтожения порождений тёмной стороны и восстановления мира.

Но что же сами уровни игры. Их всего семь.

Уровень 1. Деревня Рихтера.

Наш светлый путь начинается с, подверженного нападению прислужниками Ада, города главного героя. Полыхает зарево огня от подожжённых домов, на каждом шагу нападают злобные враги, с которыми надо расправляться их

же способами, то есть методом кнута. Разбиваем злобные рожи нечисти кнутом и продвигаемся шаг за шагом вперёд. Так же есть и второстепенное оружие, которое можно взять на уровнях игры, но можно нести только одно из них. Количество второго оружия зависит от собранных сердец, как было и в ранних частях Castlevania. Ассортимент таков же как и раньше: Кинжал – здесь разлетающийся на трое, клинки летят по прямой от героя траектории; Святая вода – упав, создаёт на земле на недолгое время подобие кипения, наступив на которое, монстры погибают; Бумеранг – швыряя который, возвращается назад, если его ловить каждый раз, то их общее количество не уменьшается; Часы – все, кроме главного персонажа на некоторое время замедляются; Секира – метательное оружие.

В конце первого уровня нас ждёт босс – Двухголовый пёс Церебрус. Первый уровень, если быть точным, является разминочным по сравнению с остальными.

Уровень 2. Разрушенный мост к замку Дракулы.

Рихтер направляется после расправы над первым глав злодеем к замку заклятого врага Дракулы через полуразрушенный мост. Здесь надо быть аккуратнее так, как непрочная конструкция моста разрушается под ногами, придётся попрыгать. Уровень копирует момент из игры на NES – Castlevania II: Simon Quest. За мостом открытой чёрной пастью виднеются ворота замка. А вот и босс – Летучая мышь.

Уровень 3. У стен проклятого замка.

Вот проклятый мост пройден и показались стены замка, но расслабиться не дано. Вражины уже поджидают Бельмонта в засаде. Костяные головы можно легко разбивать, если бить по ним самым кончиком кнута. Вытирая потный лоб, окроплённый кровяными брызгами от разорванных тел чудовищ мы добрались до предводителя этого уровня – Вооружённый огромным мечом Тьмы чёрный рыцарь Дьюрахана.

Уровень 4. Подземелье замка.

Перевести дух и рваться снова в бой. Дорога к трансильванскому правителю ночи лежит через подземелье замка. Не очень трудный уровень. Но не босс в конце подземелья – Хранитель подземной кавалькады мертвецов Минотавр.

Уровень 5. В саду замка Дракулы.

Наконец-то на свежий воздух, но эти летучие мыши с маленькими уродцами в лапах не дают насладиться морозным ночным воздухом. С каждым ударом кнута атмосфера очищается от зловонных тел мутантов и упырей. В конце уровня придётся не сладко, ведь здесь Рихтера ждёт – опричник Дракулы ужасный Липустон.



Уровень 6. Часовня замка.

Всё ближе и ближе к главному виновнику несчастий, творящихся на землях Трансильвании. Вот очередной аванпост Дракулы. Надо уничтожить «правую руку» вампира, главного злодея этого уровня – Волшебница, бросающая, уничтожающими душу, глазные яблоки. Но до него ещё надо как-то пробиться через орды нежити. Каковы эти рыцари со щитами и копьями, а?

Уровень 7. Башня Дракулы.

Берегись, Дракула, правосудия не избежать! Великолепная музыка так и побуждает кинуться в бой сломя голову. Но что это? Где предполагаемый бастион Дракулы, уровень полупуст. Надо хорошо подготовиться к встрече с противником добра и света, и человечества в целом. Пульс учащается... А вот и Дракула, финальная схватка на узких колоннах очень трудна и опасна, но Дракула – Гад, а за деревню отомстить надо!!! Так что крепиться и ещё раз крепиться, и терпеть.

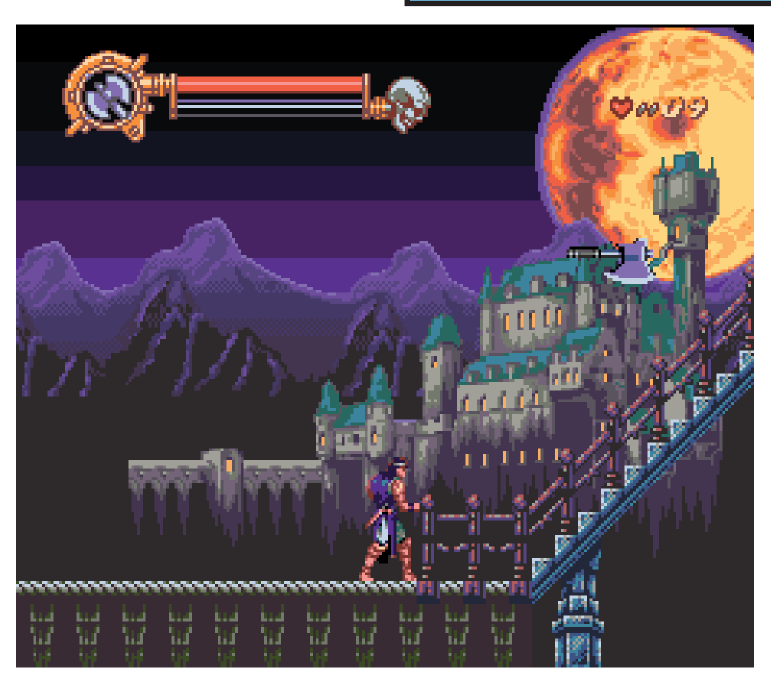
Сюжет – 6
Геймплей – 9
Графика – 9
Управление – 7
Музыка и звук – 10
Общая оценка – 8

— — — — — — —

Достоинства игры: *Детальная графика, сбалансированная сложность, профессиональное звуковое сопровождение.*

Недостатки игры: *Усложнённое управление, так как убрана возможность «удара» кнутом в разных направлениях.*

Известно о том, что серия игр Castlevania отпугивает многих игроков своей высокой сложностью, но всё же поклонников на разных игровых платформах у неё очень много, именно за высокое качество исполнения игры и за сложность. Castlevania Dracula X – значительный вклад от Konami в копилку культовых игр.



Bio Hazard Battle

Stroke



But who can say that a similar crisis will never occur again?
(с англ. «Но кто может сказать, что подобный кризис никогда не произойдёт снова?»).
Финал Bio Hazard Battle…

Разработчик: SEGA
Жанр: Arcade
Платформа: SMD
Год выпуска: 1992

Что есть – мутация? Это процесс, возникающий в последствии какого-либо научно-технического катаклизма, то есть при непредвиденных обстоятельствах, допустим, выводимый учёными вирус вырывается на свободу, проникает с обычными продуктами жизнедеятельности, потребляемыми человеком и другими живыми существами. Как то воздух, вода или пища. Ещё мутирование организма может начаться при попадании в зону поражения при техногенных авариях крупных индустриальных предприятий, занимающихся деятельностью с радиоактивными веществами. Или, например, при проведении целенаправленных опытов, с ожиданием готовых результатов мутации у животных видов… Что «даёт» мутация живым существам? Когда то она ведёт к пагубным последствиям, ослабевая своего хозяина, сокращая его срок существования на белом свете, лишь причиняя боль и страдания. Эти мутанты в своём большинстве пассивны. Есть и нейтральные – живут потихоньку, влача своё жалкое существование, но при возникающей опасности реагируют агрессивно, пользуясь своими сверхсвойствами, возникшими при мутации. Это огромная сила и мощь.

Но есть особые мутировавшие организмы… Изменение их строения привели к противоположным свойствам, в отличие от первых. Мутация одарила их мгновенной реакцией, большой мышечной силой, быстрой регенерацией – ведущей к моментальному заживлению ран и увеличению в размерах. Такие мутанты относятся к особо опасным и их невольно можно отнести к агрессивному виду…

Именно о третьем виде повествует нам история Bio Hazard Battle от японского мега издателя игр и консолей – SEGA. Bio Hazard Battle – с английского языка значит «Биологически опасный бой». Именно био-мутанты напали на неизвестную нам планету Аварон. В этот раз нашему голубому шарику повезло с руки японских разработчиков.

Спасать от пришельцев свой мир отправляются четверо… как Вы думаете кто? Тоже мутанты, именуемы в игре как Bio-Warrior, то есть Био-Воины. Именно ими мы с Вами и будем управлять в этой аркадной леталке-стрелялке.

Внешне наши био-бойцы мало чем



отличаются от космических оккупантов. Все они похожи либо на больших насекомых, либо на водоплавающих особей, не поддающихся под опознание на какие-либо определённые вид и классификацию. Вооружены они почти одинаково, различий в вооружении минимум. И если поделить все четыре, давайте будем их называть «спасателей», то у двоих из них полностью одинаковое оружие как и у другой пары. Как и в большинстве подобных игр «спасателей» сопровождают, в этой игре один, спутники, то есть рядом с нашим героем летает что-то маленькое и облегчает ему существование в мире вражды и несправедливости. Именно у спутника может быть четыре вида вооружения. Описывать и рекомендовать определённый вид оружия нет надобности, так как Игрок сам для себя определит, какой вид орудия убийства злостных мутантов ему больше всего по душе. Но стоит отметить, что у всех «спасателей» основное оружие одинаково, и, в отличие, от спутника, который при набирании летающих на уровнях значков для увеличения мощи стрельбы стреляет сильнее и более «убийственно», основное оружие остаётся неизменным. Но у него есть свой «плюс» - это супер-выстрел, производится при удерживании кнопки стрельбы. Этот выстрел очень эффективен против Боссов в каждом уровне.

А Боссы заслуживают самой высокой оценки, конечно кроме Финального Босса. Который, откровенно говоря, несколько нелепо выглядит на фоне предыдущих. Просто летающий и стреляющий железный ящик. Не то что Боссы на первых семи уровнях. Это настоящие Чудовища того мира, которые управляют своими маленькими, но менее злобными подчинёнными. Особенно «красив» повелитель пятого уровня – Мурена вкупе с Рыбой-молотом… В целом игра Bio Hazard Battle схожа по содержанию с другими играми данного вида. Вид на происходящее действие на экране – сбоку. Экран скроллирует слева направо, а в последнем уровне и вверх и вниз, и в обратном направлении.

Сложность игры очень грамотно сбалансирована. Не стоит играть эту игру на уровне Easy, лучше сразу попробовать на Normal, а если хотите проверить максимум предела своих скорости реакции и запала, то Ваш уровень сложности Hard или Hardest.

Технически данный продукт выполнен

на твёрдом среднем уровне. Пластика и анимация, особенно у гигантских насекомых-мутантов проработана очень детально, и при виде их телодвижений на экране невольно подворачивается определение «как живые».

Музыка в Bio Hazard Battle заслуживает высоких оценок. Общая стилистика музыкальных композиций очень гармонирует с антуражем уровней. Если это подводный уровень, то музыка как бы «приглушена».



Или, например, в седьмом уровне игры музыка вкупе с фонами уровня просто одно единое, ни дать не взять – разрушенные атомные станции, овеянные смертью.

Звуки не раздражают Игрока, а только усиливают впечатление от игры. В своей общей массе они негромкие и не «режут ухо». А скорее наоборот – звук передаёт ощущение проникновения в игру. Особенно хорошо удалось звуковым редакторам донести до играющего попадание снаряда в мягкие тела противников. Наверняка, не найдётся такой человек, который попробовав поиграть в Bio Hazard Battle, не вернётся к ней снова и снова…

Сюжет – 0
Геймплей – 8
Графика – 8
Управление – 9
Музыка и звук – 10
Общая оценка – 8,7

— — — — — — —

Достоинства игры: *звук и музыка, сбалансированный силы противника.*

Недостатки игры: *малый ассортимент оружия, что не похоже на данный жанр.*

Вот, вроде бы, много было игр подобных Bio Hazard Battle, но думается, что именно в этой игре разработчикам из SEGA удалось, ну пусть не на все 100, а на 90 процентов реализовать задуманное, и показать Вам настоящих МУТАНТОВ…

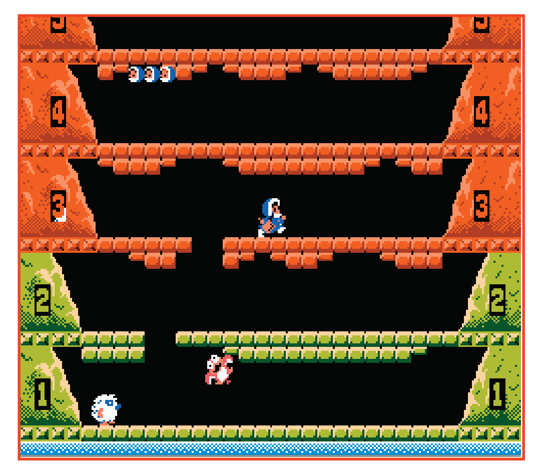
Ice Climber

Стасон

Разработчик: Nintendo
Жанр: Arcade
Платформа: NES
Год выпуска: 1984



Ice Climber - очень классная игра!!! Эта игра часть моего детства. В эту игру играют люди всего возраста! Как дети, так и взрослые. Вначале давайте поговорим о сюжете. Если честно сюжета в игре нет! Нам нужно просто в каждом уровне добраться до вершины. Нужно просто выжить! Игра очень интересная. Врагов конечно очень мало, два вида. Но есть и третий вид - злой медведь, которого можно вызвать с помощью своего терпения. Подождите пару минут, и тот выйдет без проблем. Игра хороша тем, что в неё можно играть вдвоём. Это хорошая возможность. Музыка в игре не очень хорошая, но прикольная, звуков не очень много. Да, иногда музыка давит нам на ушные перепонки. Враги в игре тупые. Их можно легко обмануть. Если вы своим молотком, с которым вы ходите во время всей игры, пробейте путь наверх, они сразу замажут эту дыру своими строительными инструментами. Но, если они заняты одной дырой, и уже подошли к ней с инструментом, вы не упустите возможности пробить дыру сзади врага, тот шлепнется и больше не встанет. К верху можно добраться быстро, если вы конечно в первом уровне… Вообще уровней в игре 32. Естественно, чем дальше вы зашли, тем сложнее будет уровень. Жизней в игре будет у вас три. Остальные жизни вы можете заработать во время игры. Когда вы пройдёте все восемь этажей, то доберётесь до конца уровня. В конце у вас есть сорок секунд, чтобы собрать все овощи, (которые, кстати, во всех уровнях разные) и ухватить птицу за ноги, и улететь с ней. В конце уровня будет меню. Там будет статистика уровня. Сколько кирпичин ты сбил, сколько уничтожил врагов и т. д... Если вы поймаете птицу, в конце уровня, получите бонус 5000. Если не словите, будите плакать... (смысли ваш персонаж) Вообще игра мне очень понравилась, ну а вы уже судите сами! Я вам советую скорее скачать ром, и закачать игру. Наслаждайтесь!

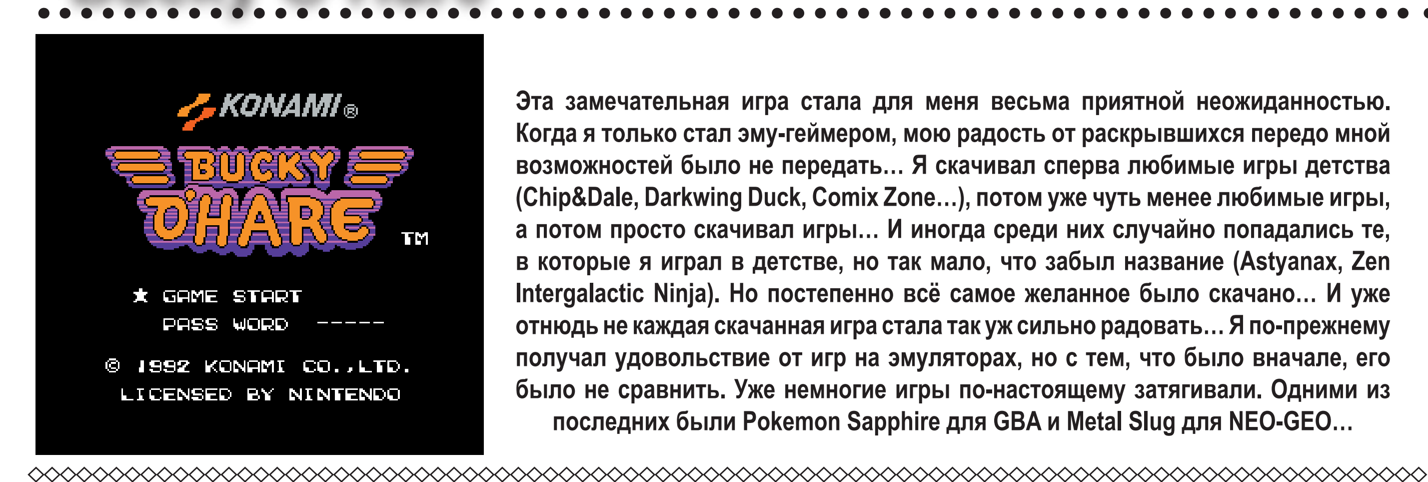


Геймплей: плохой 3
Графика: Ниже среднего 4, 5
Музыка: Средняя 5
Звук: Так себе 4
Сложность: Выше среднего 7
Управление: Удобное 6
Общая оценка: 5, 5



Bucky O'Hare

DarkArchMage



Эта замечательная игра стала для меня весьма приятной неожиданностью. Когда я только стал эму-геймером, мою радость от раскрывшихся передо мной возможностей было не передать… Я скачивал сперва любимые игры детства (Chip&Dale, Darkwing Duck, Comix Zone…), потом уже чуть менее любимые игры, а потом просто скачивал игры… И иногда среди них случайно попадались те, в которые я играл в детстве, но так мало, что забыл название (Astyanax, Zen Intergalactic Ninja). Но постепенно всё самое желанное было скачано… И уже отнюдь не каждая скачанная игра стала так уж сильно радовать… Я по-прежнему получал удовольствие от игр на эмуляторах, но с тем, что было вначале, его было не сравнить. Уже немногие игры по-настоящему затягивали. Одними из последних были Pokemon Sapphire для GBA и Metal Slug для NEO-GEO…

Разработчик: Konami
Жанр: Arcade
Платформа: NES
Год выпуска: 1992

И тут совершенно неожиданно я натыкаюсь в интернете на статью про игру Bucky O'Hare… Статья заинтересовала, оказывается, про Баки есть не только игра, но в своё время был выпущен мультфильм и много ещё чего… А я-то ничего не знаю про эту игру! Что ж, скачаем, если плохая игра – от нас не убудет…

Скачал. Запустил… И… я даже не знаю, как передать свои ощущения. Это оказалась великолепная игра! Вечером, как сел в неё играть в двенадцатом часу, так где-то в четыре-пять утра и закончил… Но давайте я вам расскажу, что в этой игре так замечательно. И почему её стоит скачать и в неё стоит играть. Голословным я не буду.

Во-первых, графика и звук. Трудно объяснить, почему они так хороши, но… Они именно такие для восьмибитки, какими и должны быть! Звуки выстрелов, прыжков, уничтоженных врагов – всё это сделано так приятно, хорошо и знакомо…

В начале есть выбор порядка прохождения уровней – тоже в плюс. Хотя с одним подвохом: начинать с синей планеты бесполезно, почему – узнаете ниже, но стоит ли это записывать в недостатки? Я бы не стал – скорее даже наоборот, типа интересной фишки игры.

Управление очень удобное и отзывчивое. Причём не только за Баки, но и за четырёх его друзей, которых вы сможете найти (кстати, примечание – пока не освободите Блинки на зелёной планете, не сможете освободить Дженни на синей, т.к. не пробьётесь через ледяные блоки) и переключаться между персонажами кнопкой "Select". У каждого героя есть супер-способность, активирующаяся зажатием "B", естественно, с последующим отпусканием. Сам Баки высоко прыгает (и умеет стрелять вверх); Дженни умеет пускать самонаводящийся разряд (удобно для атаки из укрытия); гусь Мёртвый Глаз умеет лазать по стенам аки человек-паук (иногда это незаменимо) и стреляет в три стороны; робот Блинки выстрелами разбивает ледяные блоки и умеет летать; и, наконец, мальчик Вилли мощно стреляет (одного из боссов я уничтожил именно им). Тоже интересно, такое встретишь не в каждой аркаде…

Но и это ещё не всё! Персонажами можно подбирать призы и таким образом усиливать их и действия



их сверхспособностей… Элемент RPG, как-никак, не говоря уже о том, что в игре присутствуют небольшие элементы логики (о разных способностях персонажей помните?), но при этом игра умудряется остаться аркадой… Вот так!

Идём дальше! В игре присутствует система паролей! Если ваш эмуль не сохраняет игру, то обрадую ещё больше – пароль учитывает ВСЕ ПАРАМЕТРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ. Пять с плюсом.

Но и это ещё не все достоинства игры… Разработчики рассудили мудро – зачем нам вводить пароли? И сделали (аплодисменты) бесконечные кредиты! Во всяком случае, у меня кредиты не закончились, а потратил я их ой как много. Но обрадую вас ещё! После взятия кредита вы начинаете не с начала уровня, а с того места, с которого начали бы, просто потеряв жизнь. Аплодисменты переходят в шквал оваций.

В игре даже присутствует сюжет (хотя для аркады это не обязательно!) В начале, например, всех ваших друзей захватывают злые жабы, и их вам придётся (что, впрочем, уже упоминалось) искать по разным планетам. А чего стоит то, что в один из моментов игры нескольких ваших друзей гипнотизируют и вам придётся сражаться против них! Пусть это и не ново, но интересно.

Кстати, я даже не сразу обратил внимание на разработчика этой игры (а вы, вполне возможно, обратили внимание сразу, увидев его в начале статьи). А это не кто иная, как KONAMI, знакомая нам по множеству иных шедевров.

Скажу, что эта игра вернула мне первоначальную огромную радость от игры в эму-игры. И скажу то, что в детстве ни я, ни мои друзья (во всяком случае, насколько мне известно) в эту игру не играли. Возможно, в нашей стране эта игра не очень известна. Не знаю. Но

ведь есть www.bit16.ru ! Время подводить итоги. Есть игры просто хорошие. А есть отличные, как Darkwing Duck, Teenage Mutant Ninja Turtles III... И Bucky O'Hare относится – безусловно – к последним. Я не могу найти недостатков в этой великолепной игре, несмотря на весь свой объективный подход. Хотя местами и сложно, то это только подогревает интерес к игре и компенсируется бесконечными кредитами. Что интересно, автор той, другой статьи, был об этой игре того же мнения, если не более лучшего. И вполне обоснованно. Это шедевр. Я немного завидую вам, если вы ещё не играли в эту игру. Ведь у вас-то ещё всё впереди!

Я настоятельно рекомендую поиграть в неё – если вы любите игры на Dendy, вы об этом вряд ли пожалеете.



Сюжет : 7,5
Графика: 10
Звук: 9
Геймплей: 10
Общая оценка: 9,5



Crash Bandicoot

Полтергейст



Платформеры на PlayStation были редки по сравнению с играми других направленностей, но те немногочисленные представители этого популярного на других консолях жанра были, несомненно, яркими и невероятно играбельными. Такие игры и на таких платформах как SMD или NES обладали такими качествами, а уж на "полигональной" PlayStation развернулись во всю ширину.

Разработчик: Naughty Dog
Жанр: Платформер
Платформа: PlayStation
Количество игроков: 1
Год выпуска: 1996

Именно Naughty Dog (в переводе с английского название этой фирмы-разработчика переводится как "Непослушный Пёс") со своим Crash Bandicoot практически сразу после выхода приставки в продажу подняла планку платформеростроения на такую высоту, что другим разработчикам приходилось изрядно попотеть, чтобы хотя бы соответствовать этим требованиям. На мой взгляд, с серией Crash Bandicoot могут конкурировать только три платформера на PS: Abe's Oddissee, Heart of Darkness и серия Spyro the Dragon (последняя не представляет из себя чистый платформер, но большинство platform-элементов имеются).

Сюжет

Злобный, безумный и до жути амбициозный профессор Нео Кортекс, по традиции одержимый стремлением мирового господства, схватил нашего героя - лисёнка Креша - для проведения над ним жутких экспериментов. Какого рода были бы эти опыты, игроку понять не дают. Профессор объясняет это фразой: "Эта крыса (?) будет командовать моими войсками, пока я буду командовать миром". Буквально в тот момент, когда опыт уже должен был начаться, Креш, как и следовало ожидать, вырывается и убегает за пределы логова Кортекса. Но злой докторишка и тут не успокаивается, собираясь использовать для опыта подругу Креша. На первый взгляд, такое банальное начало ничего интересного не предвещает. Ан нет, геймплей оказался очень даже "вкусным" и затягивающим. Нам в лице главного героя Креша Бандикута предстоит пройти немеренное количество самых разнообразных и интереснейших уровней на трёх островах. В конце концов, придётся разобраться с тем самым злобным профессором Нео Кортексом, освободив его подругу. Хотелось бы отметить, что сюжетные ролики разработчики решили делать на движке, что видно сразу же невооружённым взглядом. Причина проста и вполне очевидна: игра делалась в 1996 году, когда девелоперы или ещё не знали о возможности делать намного более качественные основанные на MPEG ролики (которые, кстати, не напрягают 3D-"силы" графического чипа приставки), или попросту не имели в этом опыта. Тем не менее, особого дискомфорта это всё равно не доставляет.

В общем и целом, ничего особенного во всём, что касается сюжета, как всегда, не наблюдается. Но и провального ничего не вижу. Всё в этом отношении без каких-либо изысков, но сделано довольно чистенько и аккуратненько.

Геймплей

Давно известно: даже малоизвестные фирмы-разработчики иногда делают такие "вещи", что затмевают и некоторые творения более именитых компаний. О девелопере Naughty Dog я узнал только в связи с серией Crash Bandicoot. Так уж получилось, что первой игрой из этой серии, которая мне попалась, была третья (Warped). И как раз эта игра, вкупе с незабвенным Tekken 3, и показала мне в 1999 году, на что способна такая крутейшая по тем временам приставка, как PlayStation.

Что может дать 3D геймплею "обыкновенного" платформера? Ответ

очевиден: трёхмерье в корне его меняет. Понятно, что незыблемая формула этого жанра “пробеги, убей, увернись” остаётся в неприкосновенности даже на PS. И Naughty Dog эту формулу “ломать” и не собиралась, она пошла другим путём: принципы игропроцесса не поменялись, но их реализация в CB существенно отличается от той же Abe’s Oddissee или Gex. Если в двух последних концепция передвижения по уровням в не претерпела никаких изменений по сравнению со своими коллегами с младших консолей (хотя AO начала разрабатываться через год), то в Crash Bandicoot разработчики решили использовать 3D-возможности графического чипа PS по назначению. Те, кто уже так или иначе с этой серией сталкивался, меня поймут. В большей части уровней придётся передвигаться не слева-направо, а вперёд, с постоянным движением камеры, что как раз и даёт игре столько драйва. Как уже было сказано, главным героем, которым нам придётся играть на протяжении всей игры, - бойкий лисёнок по имени Креш, желающий спасти свою девушку из лап доктора Нео Кортекса. Изничтожать неугодных в большинстве случаев нам придётся двумя путями: либо традиционным прыжком на голову противника в духе “сами-знаете-какой-игры”, либо кручением лисёнка



вокруг своей оси с безумной скоростью (не напоминает Тасманского Дьявола?). Каких-то противников можно убить обоими способами, к другим придётся искать особый подход. Могу вас заверить: долго искать не придётся, ибо чаще всего всё довольно очевидно. Ключевыми предметами в игре являются деревянные (а иногда и металлические) ящики, в которых, в свою очередь, лежат не менее важные для Креша вещи. Отдельного упоминания заслуживают яблоки, без которых нельзя представить ни одну из игр серии Crash Bandicoot. Думаю, польза их в CB вполне очевидна - они приносят Крешу попытки. Схема эта также незамысловата: набрал сотню яблок - получил попытку, при этом “яблочный” счётчик сбрасывается на ноль, и вы уже можете набирать новую сотню. Кстати, не подумайте, что все яблоки, которых вы коснулись, незамедлительно пойдут в вашу “копилку”: ежели вы попадаете на яблоко своим бешеным кручением, то оно просто улетает в сторону. Чаще всего сии замечательные фрукты можно “вытрясти” из врагов, встречающихся на уровнях, но всё же основными их источниками остаются всё те же ящики. Причём, Naughty Dog не поскупилась на варианты расположения этих самых ящиков. Нередко их расположены вертикально друг над другом, чтобы игрок мог одновременно выбивать яблоки как головой, так и ногами. В других случаях они располагаются в виде своеобразных столбиков. Последний вид расположения ящиков предполагает и некоторую опасность: дело в том, что в игре, помимо “боксов” с исключительно полезным содержанием, существуют также и ящики, представляющие из себя взрывчатку с обратным отсчётом. Хитрость здесь в том, что подобные ящики всегда располагают в середине столбиков, так что в этом случае разбить полезные ящики без задевания вредоносных становится в разы сложнее. Если уж взрывной ящичек задет, остаётся только, как говорится, “рвать когти”. В больших количествах встречаются ящики с вопросительным знаком, содержимое которых выбирается случайным образом.

Кстати, о полезных ящиках. Помимо исключительно яблочных “боксов” в CB фигурируют и те, которые содержат в себе попытки, бонус-билеты (о них чуть позже), чекпойнты и другие “полезняшки”. Металлические же ящики могут помочь игроку лишь в том случае, если на окаянном есть восклицательный знак. Задействовав такой ящичек, можно, к примеру, превратить хлипкий мостик через пропасть в более надёжный, состоящий из длинной череды деревянных “боксов”.

Что касается health-системы, то и здесь разработчики пошли на оригинальный шаг: вместо привычных шкал с делениями количество жизней характеризует состояние особой африканской маски, летающей над головой Креша. Источником масок, как нетрудно догадаться, являются те самые деревянные ящики. Сама маска имеет два состояния: при одном количество жизней равно двум, при другом - трём, причём состояния эти можно различить по цвету. Если маски нет и вовсе, нетрудно догадаться, что жизнь в этом случае остаётся всего одна. Если игрок собирает из ящиков подряд три маски, не теряя их, активируется “режим бога”, знакомых нам по более старым платформерам. В общем, что и говорить, и здесь разработчики не рискнули поколебать сложившиеся “железные” принципы этого жанра, однако,



сама реализация этих принципов на PS совершенно иная. И как раз-таки эта новая реализация и придаёт игру индивидуальность.

Разумеется, CB не был бы так интересен, если бы набор препятствий ограничился рядовыми противниками. На уровнях Крешу в огромных количествах встретятся и катящиеся каменные колёса, и пропасти с маленькими островками, и постоянно выдвигающиеся шипованные столбы... Также имеется уровень, в котором Крешу придётся изрядно побегать от катящихся на него сзади камней, попутно преодолевая всяческие препятствия. Другой вид уровней предоставит нам возможность покататься на кабане. Интерес представляют и “прогулки” против течения небольших речушек. Нередко встречаются и такие уровни, которые выполнены в “классике”, то есть, с видом сбоку. И каждый из этих видов представляет нам разные по своему характеру сложности, что добавляет игре такого драйва, который вы вряд ли найдёте в “плоских” платформерах: например, при прохождении речных уровней падение неминуемо приводит к потере попытки (удивительно, что Креш не умеет плавать). В подобных ситуациях спасают чекпойнты, помогающие нам после потери попытки восстановиться не в начале уровня, а в месте открытия ящика с чекпойнтом. Боссы, которые в большинстве случаев никакой сложности не представят, встретятся не в конце уровней, как в большинстве более ранних платформеров, а будут располагаться в отдельных, совершенно автономных уровнях.

Но и на этом поток “оригинальностей”, заготовленных разработчиками, не заканчивается. Хочется выделить такую особенность, как возможность вернуться на любой ранее пройденный уровень, что позволит нам собрать пропущенные ящики.

Если в конце уровня обнаруживается, что один или несколько ящиков пропущены, все они падают Крешу на голову, отчего тот недовольно скривляет лицо. Если же оказывается, что мы в лице Креша не упустили ни одного “бокса”, то нам вручается некий блестящий кристалл. Кстати, о кристаллах. Реальную ценность они начнут представлять лишь во второй и третьей частях “саги” Crash Bandicoot, а пока лишь выдаются в качестве поощрения.

Нельзя обойти вниманием и систему бонус-уровней. Чтобы в него попасть, необходимо собрать три бонус-билета, представляющий собой свитки с изображением головы симпатичной лисицы. Как уже было сказано, подобные билеты в бонус-уровни можно найти во встречающихся на уровнях ящиках. Сами же бонус-раунды представляют из себя обыкновенные “классические” уровни с огромным количеством ящиков. В конце нас ждут та самая лисица и традиционных портал выхода с уровня, а также возможность сохранить процесс игры на карте памяти.

Разумеется, всё вышенаписанное - это ещё далеко не предел всех “фишек” игры. Стоит лишь сказать, что их количество , по большому счёту, тянет на создание нового жанра.

Графика и анимация

Если учитывать возможности железа PlayStation, то графика в игре очень и очень достойная. Конечно, отдельные визуальные элементы не страдают излишней детализацией, но этим страдают и многие другие PS-игры. Модели Креша и врагов выполнены добротно, и определённую недостаточность полигонов также не заметишь с первого взгляда.

Ну, а что касается анимации, то она не вызывает абсолютно никаких нареканий, ибо смотрится просто великолепно.

Музыка и звуки

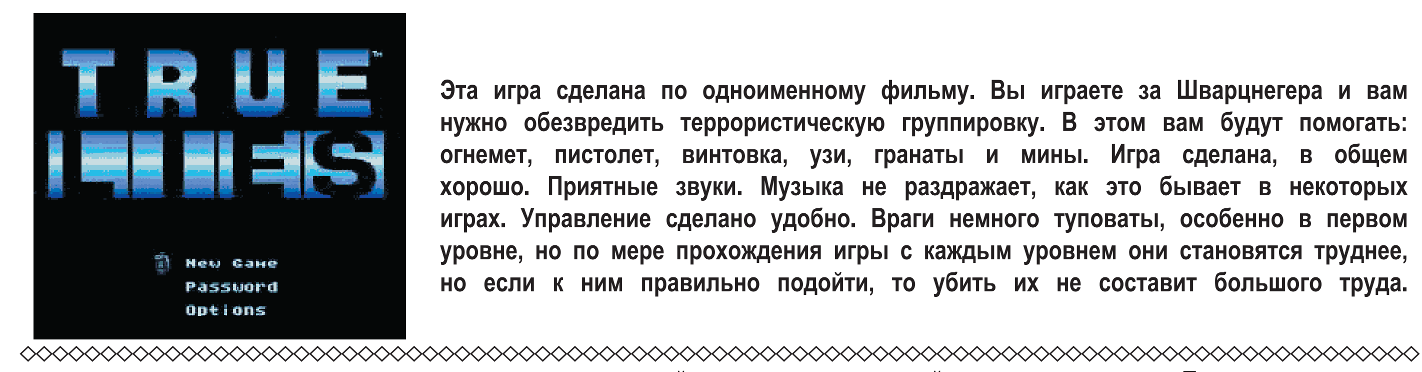
Собственно, полноценным музыкальным рядом присутствующее в игре вряд ли можно назвать. Чаще всего это просто набор фоновых звуков в неком африканском стиле для поддержания атмосферы игры и не более того. А лично мне хотелось бы музыки в более динамичном стиле. Остальные же звуки ничего сверхъестественного в плане реалистичности не несут.

Геймплей: Драйвовый (9,5)
Графика и анимация: Замечательные (7,5)
Музыка и звуки: Посредственные (3)
Управление: Безупречное (10)
Сложность: Средняя (5)
Общая оценка: 8,5

Безо всяких сомнений, Naughty Dog совершила в мире платформеров настоящую революцию. Всё то, что мы видели в Crash Bandicoot, позже будет полностью или частично заимствовано и другими представителями этого жанра. И в этом случае 3D как раз пошло на пользу геймплею, ибо именно благодаря “трёхмерью” игра и обрела такое количество драйва.

True Lise

Smoke



Эта игра сделана по одноименному фильму. Вы играете за Шварцнегера и вам нужно обезвредить террористическую группировку. В этом вам будут помогать: огнемет, пистолет, винтовка, узи, гранаты и мины. Игра сделана, в общем хорошо. Приятные звуки. Музыка не раздражает, как это бывает в некоторых играх. Управление сделано удобно. Враги немного туповаты, особенно в первом уровне, но по мере прохождения игры с каждым уровнем они становятся труднее, но если к ним правильно подойти, то убить их не составит большого труда.

Разработчик: Acclaim
Жанр: Action
Платформа: SMD
Год выпуска: 1994

Аптечек в полнее хватает и если составить правильную стратегию, то можно пройти уровень за одну жизнь. Кстати о жизнях. В каждом уровне их от 2 до 4, а то и больше, просто надо знать места, где они валяются. Исходя из выше перечисленного игра не очень трудная. Ниже мы рассмотрим кратко уровни, которых в игре всего 9.

Особняк

В начале уровня вы вылезаете из холодной воды и заходите в дом. Но, конечно же, не через парадный вход, вот вы и полезете через окно. Войдя в дом, снизу вы найдете узи, патроны к ней и пару врагов. Сразу скажу, не валите всех подрят, мирных людей убивать нельзя, иначе миссия будет провалена. А миссия тут в том чтобы найти карту с паролем и потом найти компьютер, из которого вы скачаете нужную вам информацию, а потом смывайтесь. Найдите выход из дома и бегите вниз. На врагов не обращайте внимания, просто бегите вниз пока не увидите стоящую на дороге машину. Вот и все.

Туалет

Я назвал так этот уровень, потому что тут миссия добраться до туалета и замочить там босса. Зайдя в туалет, раздолбите все кабинки. Босс тут легкий. Просто подойдите вплотную и стреляйте из узи, пока он не загнется. Но учтите, что в этом уровне тоже нельзя убивать мирных жителей.

Парк

Тут вам нужно искать ключи от дверей и в конце сразиться с боссом. Босс мочится, так же как и в предыдущем уровне. Тут нельзя убивать каратистов и людей, спящих на скамейках.

Метро

Вот тут вы можете мочить всех кого хотите. В этом уровне нужно найти рубильник и ключ к нему. С помощью рубильника вы передвинете стрелки, и поезд поедет по другой линии, а вы сможете пройти в комнату, в которой стоят всякие компы, которые надо раздолбить. Но вам будут мешать враги, а иногда и помогать. Вы, конечно же, будете нарезать большие круги в поисках ключа, но есть потайной проход. Если вы его найдете, то вы быстро пройдете этот уровень.

Причал

Здесь вас нужно уничтожить ящики с оружием

на причале и еще пару ящиков на корабле. Уровень довольно простой, если вы не заблудитесь в этом лабиринте. Босса тут нет. Когда вы уничтожите последний ящик, то уровень будет пройден.

Китай

Ищите ключи, их есть два вида: от дверей и три от бомбы. Также в этом уровне имеется лабиринт с множеством потайных проходов. Короче говоря, уровень очень замутный и в нем трудно не запутаться. Некоторые двери можно уничтожить, если в них пострелять (при этом они должны мигать белым цветом). Сама бомба находится в доме на самом верху разминировав, ее вы пройдете этот уровень.

Завод

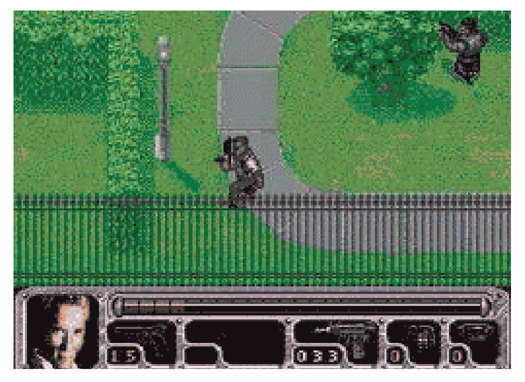
Миссия тут в том чтобы очистить завод от террористов. Идя к заводу, мочите всех кого встретите. Зайдя в завод вам нужно искать карточки от дверей. В роли босса этого уровня выступает толпа террористов катающихся на конвейере. Легче всего их убивать из огнемета. Так что вооружайтесь им по ходу уровня.

Истребитель

Это самый легкий уровень. Латайте и взрывайте всех и все, что попадется вам по пути. Миссия в том, что бы уничтожить 3 машины со знаком радиации.

Небоскреб

Вот вы и добрались до последней миссии. Но тут все будет не просто! Толпы противников с разнообразным оружием будут пытаться замочить вас. Но и вы тоже не сдаетесь и прорываетесь к



боссу этаж за этажом. Вам может показаться, что это самый трудный босс в этой игре, но если вы воспользуетесь помощью базутчиков, то и этого босса вы пройдете без проблем. Просто сделайте так, что бы базутчики стреляли по диагонали и в том месте, где пересекаются эти диагонали, стоял босс. Ну и сами доставайте узи и стреляйте. А после этого смотрите заключительные кадры!

Графика: 8 *(хорошая прорисовка)*
Звук: 7 *(звуки не раздражают)*
Сюжет: 8 *(игра сделана по одноименному фильму "Правдивая ложь")*
Управление: 9 *(удобное управление)*
Сложность: 8 *(сложность чуть выше среднего)*
Оценка: 8

Streets of Rage

Dr Dick



Говоря Streets Of Rage, люди представляют перед собой одну из самых идеальных игр жанра action. Эта игра будет держать вас в напряжении долгое время. Streets of Rage, вышедшая в далеком 1991 году, стала эталоном для целого поколения консольных боевиков.

Разработчик: Sega
Жанр: Action
Платформа: SMD
Год выпуска: 1991

Сюжет.

Сюжет довольно прост и прозаичен. «Группа ответственных молодых полицейских поклялись очистить улицы города от бандитов и...». Вообще сюжетную вставку в начале игры вы прочитать, думаю, сами в состоянии. Однако для самого жанра action - beat'em up сюжет особой роли не играет. Он такой же, как и в большинстве фильмов 90х годов. Хороший полицейский вышибает дурь из различных криминальных личностей и отморозков, пуская вперед любое оружие. Да что нам сюжет когда, сразу на первом уровне вы вовлекаетесь в мир драк, битья морд и прочего рукоприкладства. Честно говоря, название к игре подходит на все 100 процентов.

Теперь ближе к делу. Сразу нам предстоит выбрать одного из трех героев игры. Большой разницы, конечно же, нет, однако у каждого героя свои характеристики: прыжок, сила, скорость. На вкус и цвет товарищей нет, но мне приглянулась сексуальная брюнеточка Blaze. Еще к выбору доступны мощный Axel и темнокожий Adam. Каждому герою доступен свой стиль боя, на самом деле лишь смена анимации, но выглядит это очень красиво.

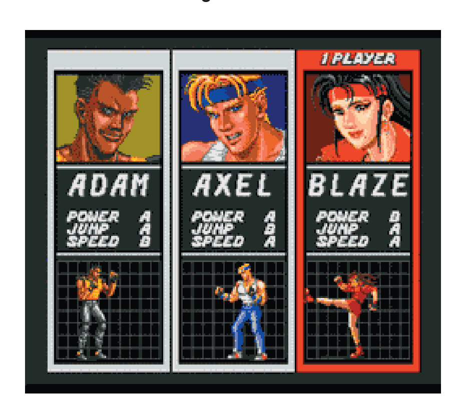
Геймплей.

Вы уже конечно поняли, что предстоит нам горячая прогулка по улицам, наполненными различными видами хулиганья. Управление весьма просто, и это еще один плюс игре:

A – Специальная атака
B – удар
C – прыжок

И все. Но этого, поверьте мне, хватит, чтобы убрать все лишнее с дороги. Возможно, сравнительно малое число комбо, помогает сконцентрироваться на самой игре и просто получать удовольствие, а не вспоминать различные комбинации, записанные где-то на бумажечке, для нанесения мега-супер удара, который едва убьет и одного врага.

Итак, нам доступны захваты, удары в прыжке и главное полицейская машина с базукой, которую можно вызвать, если уже совсем худо. Захват интересен тем, что через него можно провести не один, а несколько приемов. Но и это еще не все. Плюс к этому существую различные оружия: ножи, бутылки, трубы и бейсбольная бита. Последние два наименования особенно эффективны. Сами видите, арсенал приличный. И этот арсенал нам пригодится против наших врагов, а что самое интересное, что и наши враги могут использовать оружие. Врагов хватает у каждого из них свой спец-прием. По ходу игры враги будут перекрашиваться в другой цвет, что свидетельствует о повышение сложности. В конце каждого уровня, по традиции, нас ожидает здоровый босс. Все игры грешны чрезмерной сложностью боссов, ну и Streets Of Rage не исключение. Но



здесь у нас существует спец-атака, то есть машина с базукой, которой можно изрядно подпортить здоровье главарю. Я приметил еще один преинтересный факт. По прохождение игры боссы будут становиться обычными противниками, только с меньшим количеством здоровья. К примеру: босс из 3его уровня нас будет ждать под конец 5ого. В целом сложность сбалансирована идеально.

Как и во всех играх жанра, существует режим на двух игроков. Впрочем, тут все стандартно. Теперь бить неприятеля можно вдвоем, что упрощает игру и делает процесс еще интересней.

В целом Streets Of Rage представляет собой беспрерывный боевик, который будет держать вас от начала и до конца.

Графика и музыка.

Тут стоить сделать скидку на то что, игра вышла еще в 1991 году, и конечно же могла быть бы на совсем другом уровне. Графика на ту пору замечательная. Постоянно сменяющиеся пейзажи радуют глаз. У каждого уровня свое неповторимое оформление. Да и персонажи оформлены весьма хорошо. Музыка тоже не подкачала. Она как бы добавляет атмосферы этому боевику. Однако некоторые крики героев откровенно бесят. Но самое главное, что оформление игры не только не мешает самому процессу игры, но и добавляет в него свою изюминку.



***Сюжет:* 7** *(стандартный)*
***Геймплей:* 10** *(мечта геймера)*
***Графика:* 8** *(весьма качественно)*
***Звук:* 8** *(мог быть получше)*
***Управление:* 10** *(идеально)*
***Сложность:* 10** *(полный баланс)*
***Оценка:* 9**

Плюсы: *отличный геймплей, игра по настоящему затягивает, несколько персонажей.*
Минусы: *да их и нету.*

The Guardian Legend

DarkOne



Что же это за такая игра? RPG! да ещё на NES! Если быть верным, то на NES'е вообще вышло совсем не много игр такого жанра, в придачу с примесью Scrolling Shooter'а. Наверное, монстр какой-то, подумаете вы! А игра эта является настоящим шедевром из всех вышедших игр на 8-ми bit-ной приставке. Она была моей самой первой и самой любимой игрой. Когда первый раз я воткнул картридж в мою новенькую купленную Dendy, тот самый первый мой четырёх игровик, я случайным образом выбрал именно эту игру. А начиналась она с летящего в космосе самолетика, стреляющего по всевозможным астероидам. Я просто не мог оторваться от игрового процесса, эта игра жутко мне понравилась! Но тогда я ещё не знал что меня ждёт дальше, совсем не представлял что обыкновенная космическая стрелялка перерастет в настоящий Action RPG!

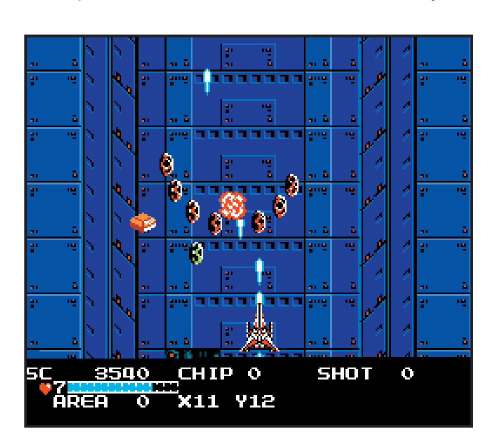
Разработчик: Broderbund Software Inc.
Жанр: Action RPG\Scrolling Shooter
Платформа: NES
Год выпуска: 1988

Сюжет

Так о чем же эта игра? А игра эта представляет собой легенду о том, как злая раса инопланетян решила напасть и захватить нашу любимую матушку Землю. Для этого инопланетяне посылают корабль, заполненный различными злыми формами жизни, целью которых является наводнение нашей планеты различной гадостью и истребление всего нашего коренного населения! И видно штабом для проведения этой операции явилась звезда "NAJU", на которой припеваючи жили наши собратья. Но это не осталось тайной для нас, землян. И на помощь к нам приходит не защитник, а защитница нашей планеты! Она, со своим всевозможным оружием и с кличем Kill'emAll летит в буквальном смысле этого слова на эту зловещую звезду, чтобы сразится в неравном бою с наводнившей её нечестью и взорвать там всё к "чёртовой бабушке"! Во как, совсем не шуточный сюжет, хотя и не такой уж замысловатый.

Геймплей

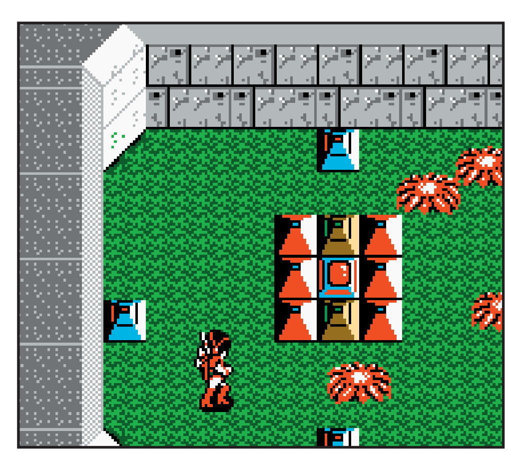
Так как эта игра является не простым аркадным экшеном, а экшеном с примесью RPG, то следует точно рассказать о её главной цели. А цель её не так сложна, как кажется с первого взгляда. Нужно уничтожить 10 защитных устройств, чтобы активировать механизм самоуничтожения звезды. Сами эти устройства находятся в глубинных коридорах этой планеты, до которых можно добраться только через своеобразные ворота, запечатанные специальными печатями. Вот тут присутствует одна из самых главных изюминок этой замечательной игра. Как оказывается дальше по мере прохождения, не все печати открываются путем их простого обстрела. Но тут не слишком придётся поломать голову. В определённых комнатах можно будет



найти подсказки по их открытию. С первого взгляда может это всё показаться очень сложным и запутанным. Иди туда, не зная куда, найди то, не зная что! Поэтому, чтобы было всё понятно, я расскажу всё по порядку.

Игра, как говорилось выше, начинается с обычного Scrolling Shooter'а. Летим, стреляем, ничего сложного. Вот только немного потом понимаешь, что летишь с большой скоростью и по мере прохождения дальше всё становиться сложнее уворачиваться от многочисленных астероидов. Так что новичкам - геймерам здесь придётся попотеть (а может и не придётся, кто

знает…). В конце полёта нас ждёт как обычно Босс. Он представляет собой множество открывающихся и закрывающихся турелей, обстреливающих тебя со всех сторон. Если приноровиться, то он оказывается не таким сложным, как может показаться.OK! Турели все вымочены, идём дальше. Вот и наступил тот долгожданный момент! Именно та ходилка с примесью RPG! А начинается она в прямоугольной формы комнате, в центре чёрный экран с надписью и мигающей стрелкой. Почитав, прокручивая кнопкой стрельбы текст, можно узнать основную цель игры, описанную выше, а также и сам сюжет. Дальше лучше будет рассказать про весь игровой интерфейс, так будет понятней. Внизу на основной панели находится показатель здоровья (синяя полоска), над ним твой игровой счёт, под ним показатель области, справа от показателя области



твои координаты (x, y). Также на панели можно найти надпись 'chip'. Это показатель мощности твоего основного оружия, имеющего бесконечный заряд. Справа от показателя мощности находится показатель кол-ва зарядов специального оружия. OK, здесь разобрались. Теперь жмём кнопку 'select' и переходим в другое меню. Сверху мы видим туже самую дублирующуюся основную панель. Почти в самом центре расположена карта, на которой указано твоё место расположение быстрой мигающей точкой и место расположения запечатанных ворот, ведущих к защитному устройству. Справа от карты показано твоё максимальное кол-во chip-ов, которое ты пока имеешь, аттака, защита, мощность выбранного спец оружия и кол-во chip-ов, которое оно использует. В самом низу расположена панель выбора специального оружия (в сасом начале игры у вас ничего нет, поэтому курсор выбора стоит на 'no use', т.е. ничего не используется). Все призы (оружие; восстановление, повышение здоровья и chip-ов; чипы для повышения атаки или защиты) можно будет найти в разбивающихся блоках (мы их называли телевизоры :). Обычные блоки (в них можно найти только восстановление здоровья или chip-ов) периодически появляются при убийстве монстров. Все другие разбросаны по лабиринтам или находятся у мини-боссов, на которых можно ненароком набрести, обследуя игровой мир. В игре можно встретить комнаты-магазины, где за те же самые chip-ы можно будет купить себе различные призы. Также встречаются комнаты с подсказками (о них говорилось выше) и комнаты сохранения (в них можно запомнит свой прогресс в длиннющий пароль, а потом в самом начальном меню игры выбрать 'ввести пароль' и начать игру с той сохранённой точки и с теми же параметрами). Чуть не забыл! В игре есть ещё одно мощное оружие, которое не имеет бесконечный заряд, как все остальные, и не восстанавливается обычными блоками для восстановления chip-ов. Оно имеет огромную мощность, но встречается в игре довольно редко.

Вот и пришло время рассказать немного о второй части игры, а именно о Scrolling Shooter'е. Большинство времени занимает хождение по разным областям лабиринта, абгрейд оружия, повышение своей атаки, защиты и т.д. Но также приходится придерживаться основной цели игры, а именно разблокировку защитных устройств, доступ до которых осуществляется через закрытые печатями ворота. Здесь и начинается веселое месилово. Наша героиня трансформируется в своеобразный истребитель и, летя в подземных коридорах, налево и направо уничтожает различных монстров, пытающихся её остановить. Как всегда в конце такой бойни неминуема встреча с боссом. В игре их довольно много, и все они отличаются по силе. Наконец завалив этого монстра, мы разблокируем одно из защитных устройств и получаем ключ от новой области лабиринта, тем самым даём себе возможность прохождения игры дальше. Встречаются и не запечатанные ворота, очищая которые мы получаем только какой-нибудь ценный приз. Короче говоря, игра очень интересная и завлекает тебя с первых её минут, не давая возможности отвлечься хоть на секундочку от игрового процесса. Геймплей игры великолепный, а управление довольно удобное ('Turbo B' или просто 'B' – стрельба из основного оружия, соответственно 'Turbo A' или 'A' – из спец оружия). Так что ещё нужно для полного счастья?!

Графика и анимация

Здесь разработчики постарались на славу. Игровая графика ничуть не отталкивает, а привлекает с первого взгляда. Хорошо прорисованы и анимированы монстры. Красиво и разнообразно выглядит background в Scrolling Shooter'е. Эффектно сделаны взрывы. Вот только немного подвело оформление самих лабиринтов (стенок, пола), уж больно они кажутся монотонными. Но это не сильно отталкивает, так как каждая область лабиринта имеет своё оформление, свои краски и прорисовку.

Музыка и звук

Игровая музыка также довольно прилична и разнообразна. Привлекает её загадочное звучание, особенно в самом начальном игровом меню. Музыка ничуть не надоедает и подобрана в соответствии с сюжетной линией игры. Она очень часто меняется на протяжении игрового процесса (зашли в какую-нибудь комнату, перешли в другую область или встретили босса) и вообще звучит классно!

Сложность

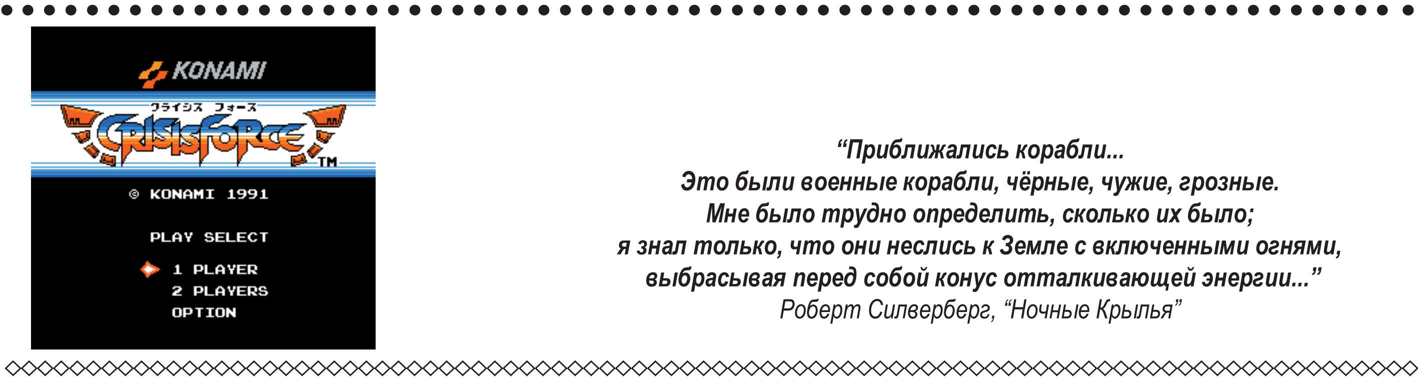
Сложность не самый главный плюс игры (а может быть минус, для кого как). Игра не так сложна, как кажется с первого взгляда. В неё можно играть постоянно, не потеряв ни единой жизни, т. е. если вас прикончат, то вы снова, как феникс, возродитесь из пепла. Это ни как не влияет на игровой процесс, просто играть становится немного легче.



Сюжет: 7 *(Не замысловатый)*
Геймплей: 10 *(Великолепный геймплей)*
Графика: 9 *(Чудесная)*
Звук и музыка: 8 *(Необыкновенная)*
Сложность: 8 *(Норма)*
Управление: 9 *(Удобное и простое)*
Оценка: 9 *(Настоящий шедевр, а всё остальное не имеет значение! :)*

Crisis Force

Stroke



“Приближались корабли...
Это были военные корабли, чёрные, чужие, грозные.
Мне было трудно определить, сколько их было;
я знал только, что они неслись к Земле с включенными огнями,
выбрасывая перед собой конус отталкивающей энергии...”
Роберт Силверберг, “Ночные Крылья”

Разработчик: Konami
Жанр: Arcade
Платформа: NES
Год выпуска: 1991

Бедная наша матушка-Земля, чего только она не терпит от нас – её неблагодарных жителей. Мы и так терзаем беспощадное её бренное «тело», а тут ещё «пришла беда, откуда не ждали».

Цитата из книги Силверберга в начале статьи очень точно характеризует начальный ролик игры, в котором, по мнению разработчиков из Konami, демонстрируется, что в 199… году на нашу планету нападут захватчики из другой галактики и захотят поработить людей. Самым важным на Земле окажется город Токио, именно по нему инопланетяне нанесли первый сокрушительный удар. Чем японцы «насолили» гуманоидам в ролике не объясняется. Правительство страны «Восходящего солнца» не заставило себя ждать, и для борьбы с врагом было сформировано специальное авиационное звено, состоящее из двух человек мужского и женского полов, то есть большеглазых мальчика и девочки. Сев в сверхсекретные летательные аппараты они вылетели на сражение с кровными вражинами… Получается, что события игры описывают происходящую войну где-то в нашем временном периоде. Так, что службам, следящим за состоянием нашего звёздного купола надо соблюдать непрекращающуюся бдительность, а то…

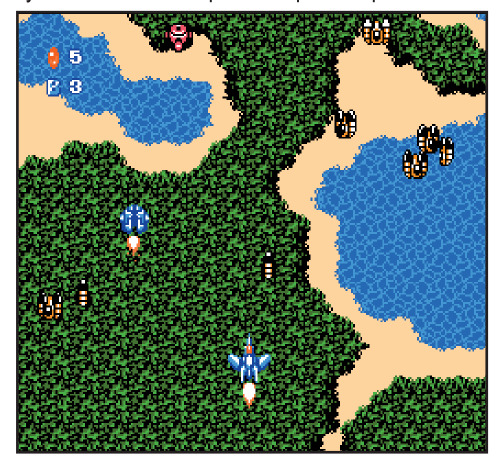
В общем, история банальна как у многих подобных игр на NES – «Мы ни в чём не виноваты – Вы сами напали, теперь держитесь».

Но Konami не была бы сама собой, если бы она изготовила клон «подобной» игры. Как обычно в подавляющем числе случаев, легендарные игростроители разработали игру, которой невозможно противопоставить что-либо подобное из ассортимента игр на NES, если, опять же, это не игра самой Konami.

В этой аркаде мы с Вами управляем тремя самолётами неизвестной модификации. У каждого из них свои свойства, такие как выстрелы и супероружие. Например, один из них может стрелять по противнику самонаводящимися снарядами, а при использовании спецоружия разделяется на несколько кораблей, точно копирующих себя, и телепортируется в любую точку экрана. Другой стреляет строго перед собой, но при этом летящие пули не отскакивают от не разбиваемых предметов, то есть пролетают сквозь них. У третьего самолёта появляются собственные «спутники»,



которые летают вокруг него, не давая тем самым повредить пулям противника своего «хозяина», но зато у этого корабля выстрелы очень слабые, но летят вперёд и назад. Получается, что у каждого вида есть свои преимущества и недостатки, в игре надо пользоваться ими, к примеру, практически в каждом уровне легче всего управляться первым самолётом, а вот в последнем, как никогда лучше подходит последний. Мощность оружия и скорость увеличиваются при собирании различных



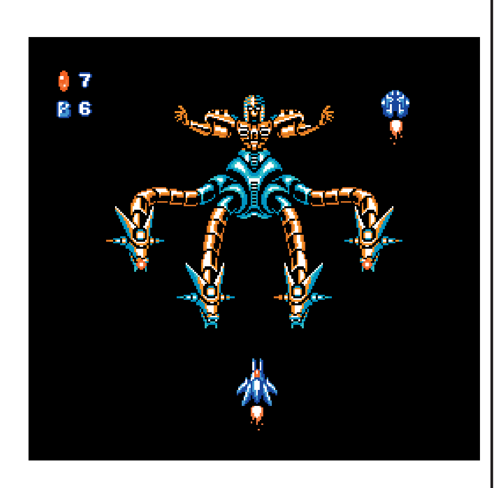
power up’ов, которые надо выбивать из летающих сфер. Так же если набрать пять одинаковых специальных значков, Ваши истребители трансформируются на определённое время в один, соединяясь друг с другом. Игру желательно проходить на уровне «Hard», чтобы в полной мере насладиться наполняющими до отказа Crisis Force скоростью и драйвом. Боссы в игре становятся труднее, то есть количество попаданий для их ликвидации увеличивается в несколько раз, также в процессе появляются мелкие детали, ранее недоступные на лёгких уровнях сложности. Тем более что разработчики из Konami любят немного усложнить задачу прохождения, тем самым, добавляя «изюминку» в игру, что заставляет игрока повышать уровень сложности. Речь идёт о полном завершении игры, Ролик в конце игры будет показан полностью, если её пройти на самом высоком уровне сложности, так же Вам продемонстрируют состав разработчиков.

Подробно описывать уровни не стоит, они по содержанию особо не отличаются

друг от друга. Лучше сказать о качестве исполнения игры. Можно утверждать с полнойуверенностью–Konamiнеопустила высоту планки изготовления своих игр. «Сочные» цвета; обилие спецэффектов (кстати, иногда замедляющих процесс на экране); многоуровневые задние фоны, например, имитирующие пропасть под летящим самолётом; сбалансированные силы противника по отношению к игроку; огромные механизированные Боссы в конце каждого уровня, не дающие ни на секунду расслабиться. И как обычно отличная музыка. Уже сразу мелодия из первого уровня игры вызывает у играющего чувство патриотизма за любимую планету и призывает на борьбу с «гостями» из других миров.

Сюжет – 5
Геймплей – 10
Графика – 8
Управление – 9
Музыка и звук – 9

Достоинства игры: *отличные графика, звук и управление, сбалансированный геймплей.*
Недостатки игры: *малое количество уровней и недостаточная сложность.*



Эта игра, несомненно, придется по вкусу всем поклонникам летательных аркад, так редко появляющихся на NES с таким мастерством исполнения. Это всё-таки Konami...

Gun. Smoke

Globe



Эта игра была одной из моих самых любимых на Dendy, потому что я впервые увидел игру на этой приставке, в которой заработанные очки можно пустить “в дело”, покупая у торговцев различные товары, помогающие пройти игру.

Разработчик: Capcom
Жанр: Arcade
Платформа: NES
Год выпуска: 1988

Сюжет

Сюжет игры довольно-таки прост. Главный герой, то есть Вы – шериф, который путешествует по разным местам, расправляясь с тамошними боссами и их многочисленными помощниками. Естественно, каждая работа должна достойно оплачиваться (Ст. 2 Трудового Кодекса РФ), поэтому в начале каждого уровня (а всего их 6) перед Вами появляется фотография босса и сумма награды за победу над ним, выраженная в у.е.

Геймплей

Вы начинаете игру, если можно так выразиться в “базовой комплектации”. У Вашего героя имеется только 3 жизни и только один вид оружия – стандартные пистолеты под названием Normal, патроны в которых не кончаются и их количество обозначается алгебраическим знаком “бесконечность” (?). Скорострельность у этого оружия очень низкая, поэтому, чтобы её увеличить, Вам необходимо брать бонусы в виде ружей. Ваш герой также очень медленно ходит, а враги, напротив, передвигаются быстро. Чтобы исправить эту несправедливость, Вам понадобятся бонусы в виде сапог. Бонус в виде японского сюрикена или компаса (?) (мне это сложно определить) дают Вам защиту на некоторое время. Бонусы, как правило, находятся в бочках и чтобы их взять (а брать их нужно почаще, потому что они имеют свойство заканчиваться) нужно эти самые бочки расстреливать. Почему я сказал “как правило”? Да потому что бонусы могут появиться из ниоткуда (пример тому уровень №2).

По ходу игры, поражая своим оружием многочисленных помощников боссов и подбирая мешки с деньгами, Вы будете зарабатывать очки. Тут есть несколько нюансов:

1) Деньги начисляются Вам, как за отстрел врага (ов) и отдельно за мешок с деньгами, который поверженный враг Вам даст

2) Динамит, который кидают в вашего героя некоторые из врагов можно подбирать пока он не замигал и не взорвался. Каждый подобранный экземпляр такого динамита стоит $10.

По дороге Вам будут встречаться торговцы – мужчина и женщина, зазывающие Вас купить у них разные товары: оружие и многое другое. Всё, что Вы купите, не только ускорит победу над боссом, но и поможет разобраться с врагами по ходу туров. Вот тут-то и можно потратить своё нажитое потом и кровью состояние. Какое же дополнительное оружие предусмотрено в этой игре? Характеризуя его, я заранее прошу у Вас прощения за отсутствие познаний в оружейном деле :-)

1) Shoot gun – оружие, стреляющее дробью
2) Machine gun – пулемёт
3) Mag num – оружие, способное пробивать защиту боссов
4) Smart bomb – бомба, которую я советую использовать, когда полчище врагов загоняет Вас в тупик

“А как использовать купленное мной оружие?” – спросите Вы меня. А я Вам

в свою очередь отвечу, что для этого требуется вызвать контекстное меню и выбрать нужное оружие. Справа от наименования оружия указано количество патронов к нему (это не относится к Smart bomb), а внизу Вы можете видеть сколько у Вас в распоряжении бонусов или жизней

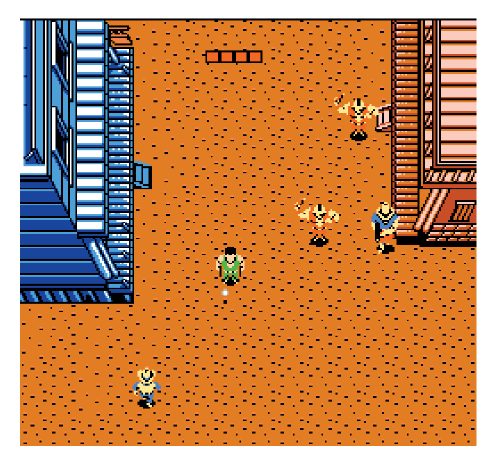
Учитывайте то, что если героя убили враги то при следующем старте того оружия, которым он пользовался у него не будет и его придётся покупать. В помощь Вам предусмотрены 3 continue. При их использовании Вы начинаете игру с начала того же тура, где закончили, список оружия сохраняется, но на счету у вас будут только лишь нули. Даже если шериф при полной амуниции, без денег ему придётся туго, особенно если это не первый тур, а например, пятый.

В каждого босса нужно попасть определённое количество раз. Сколько именно, показано в верхней части экрана. И сделать это можно только когда босс "откроется" и выстрелит в шерифа. Процедура борьбы с боссами во всех турах стандартна – нужно избегать попадания в Вас оружия боссов и одновременно стрелять в них. Лично я прохожу туры в этой игре с помощью Shoot gun, а для боссов стараюсь использовать Machine gun и Mag num.

Дополнительное оружие существенно превосходит по своей мощи стандартные пистолеты под названием Normal. Его минусы только в том, что оно не даётся Вам сразу вначале игры, его надо покупать и в том, что оно ограничено. Вам придётся брать бонусы в виде патронов, чтобы пополнять заряды оружия или покупать эти патроны.

А какие ещё товары имеются в продаже у торговцев?

1. Патроны (Продаются комплектом из 4 штук. (Покупая такие комплекты патронов,



Вы пополняете заряды всего своего оружия, кроме стандартных пистолетов типа Normal и Smart bomb. Так что советую на покупке патронов не экономить и приобретать у торговца столько патронов, сколько будет их потребуется, чтобы полностью зарядить весь Ваш арсенал)

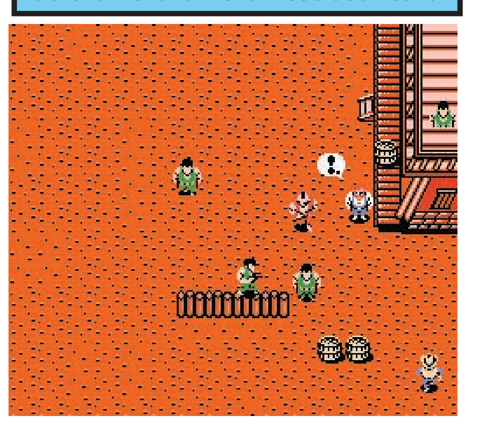
2. Лошадь (Ваши враги убивают главного героя с одного попадания, поэтому шериф, сев на лошадь, в некотором смысле сохранит себе жизнь, ведь враги, стреляя него, будут попадать в лошадь. Количество попаданий в лошадь ограничено до 3 раз. Кстати, лошадь тоже можно получить в качестве бонуса)

3. Портрет босса (определённое количество таких портретов даёт герою право на получение внеочередной жизни).

***Сюжет:* 8** *(Стандартный)*
***Геймплей:* 9** *(Очень продуман)*
***Графика:* 10** *(Не разочаровывает)*
***Звук и музыка:* 10** *(Приятная музыка и реалистичный звук)*
***Общая оценка:* 9,8**

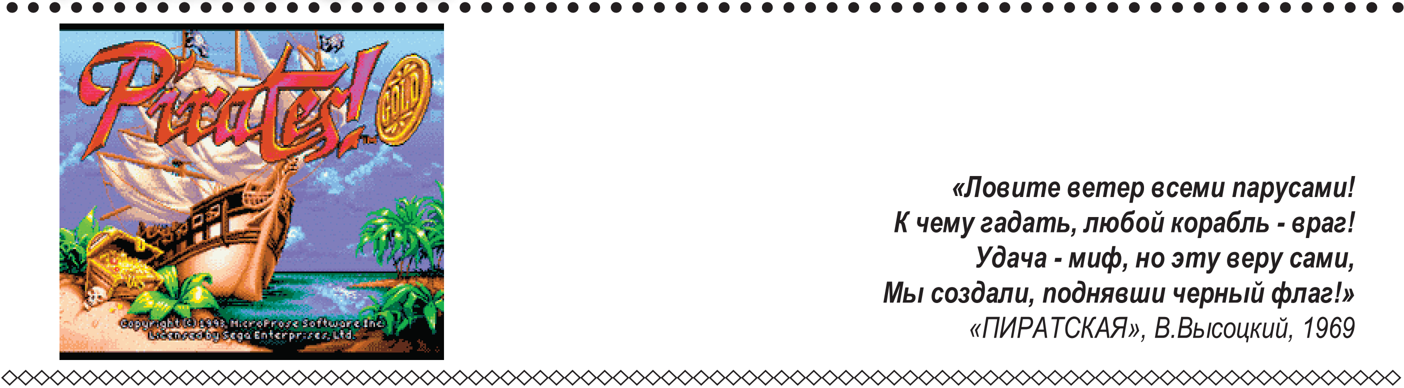
Постскриптум:

Ну что можно сказать в заключение? Я думаю, что эму-геймерам, поигравшим в эту игру не стоит строго судить её, увидев год её выпуска. Теория проверяется практикой, поэтому прочитайте этот обзор, перед тем как загрузить эту игру в Ваш эмулятор. И тогда вы в полной мере ощутите все прелести "Gun. Smoke". Лично я думаю, которая живёт уже 18 лет можно считать ветераном игр для Dendy. А уж если эта игра занимает своё законное место на bit16.ru – значит она того достойна.



Pirates! Gold

Stroke



***«Ловите ветер всеми парусами!
К чему гадать, любой корабль - враг!
Удача - миф, но эту веру сами,
Мы создали, поднявши черный флаг!»***
«ПИРАТСКАЯ», В.Высоцкий, 1969

Разработчик: MicroProse Software Inc.
Жанр: Strategy/Action/RPG/Quest
Платформа: SMD
Год выпуска: 1993

Наверное, каждый мальчуган, смотря фильмы и мультики про пиратов, представлял себя мужественным капитаном какой-нибудь «Чёрной Жемчужины», который бороздил моря, напевая громкие пиратские песни, со своей бравой командой и грабил суда не для прибыли, а только для того, чтобы насобирать большую гору сокровищ и спрятать на каком-нибудь острове, которого нет на обычной карте. Наставить около клада всяких разных смертоносных ловушек и написать для нахождения богатств хитрую карту с загадками. И чтобы постоянно отважных корсаров во время всех путешествий преследовали охотники за пиратами, которых при каждой попытке поймать неуловимых хозяев морей, дружная

команда обманывала и избегала наказания. Чтобы у чопорных дам, попавших в загорелые, пропитанные морской солью руки благородного капитана, спирало дыхание от возникнувшей преданной любви…

Очевидно, такие же детские мечты обуревали Сида Мейера (Sid Meier) и Арнольда Хэндрика (Arnold Hendrick), создателей такой культовой игры человечества как Цивилизация (Civilization). И они в далёком 1987 году создали и выпустили непохожую ни на одну игру в то время, да, наверное, и в настоящее, знаменитый «симулятор пирата» - игру под названием Pirates!, которая произвела настоящий «бум» в игроделании тех лет. Pirates! Стала настолько популярной, что позже была перенесена на все виды платформ, включая Sega Megadrive – в


Сид Мейер (Sid Meier)

1993 году, приобретя в окончании слово «Gold», что значит «Золото». Действие Pirates! Gold разворачивается в различных временных периодах XV-XVII веков, в самый расцвет пиратства. В начале игры предлагается стартовая дата, с которой начнётся разбойный или справедливый, Вам решать, путь Вашего пирата. Это могут быть 1560 по 1680 года с промежуточными датами в 20 лет. Каждый промежуток времени соответствует обстановке, происходящей на морских путях Карибского моря, того времени. Допустим в 1560 году единственным и непокоримым властителем морей была морская держава Испании, а уже примерно в 1640-х годах появляется такие «хозяева» водных просторов – как Франция, Дания или Англия. Выбор стороны, за которую Вы будете выступать, и год окажет прямое действие на Вашу игру. Ведь чем слабее морская держава, тем меньше портов на карте игры будет располагаться. Отсюда сразу же вытекает то, что при желании отдохнуть и поторговать товарами в союзном городе будет проблематично, так как в портах соперничающей стороны на Вас может напасть стража, если только Ваша слава не «пробежала» впереди Вас.

Игра варьируется четырьмя уровнями сложности – Ученик (Apprentice), Подмастерье (Journeyman), Авантюрист (Adventurer) и Головорез (Swashbuckler). Поэтому можно выбрать, с каким мастерством будут действовать Ваши противники при фехтовании и морских баталиях.

Так же можно выбрать основной навык – это Умение Фехтования (Skill at Fencing), Умение навигации на море (Skill at Navigation), Владение артиллерийским делом (Skill at Gunnery), Остроумие и Шарм(Wit and Charm) и Умение лечения (Skill at Medicine). Каждый вид умения говорит сам за себя.

Вначале игры Вы начинаете малоизвестным пиратом, которому ещё предстоит долгий путь к вершинам славы настоящего корсара. Но сначала надо захватить власть на будущем Вашем судне и Вы вступаете в схватку с капитаном корабля. При каждом бое с колющим оружием Вашему выбору представляется – Рапира (Rapier), Длинный клинок (Longsword) или Шпага (Cutlass). Оружие различается между собой скоростью нанесения удара. Захватив командование судном можно отправляться в долгий пиратский путь, наполненный всевозможными приключениями…

Рассказ обо всём том, что происходит в Pirates! Gold не поместится даже в трёх выпусках «Ромомании». Сид Мейер действительно создал мега-шедевр игроиндустрии.

Игра наполнена головоломками по поиску пропавших членов Вашей семьи; кладов, «любезно» спрятанных другими пиратами; сражениями различных кораблей, отличающихся друг от друга количеством установленных пушек,



скоростью и вместительностью; общением с NPC, от которых можно подчеркнуть много полезной информации; так же в игре есть экономическая сторона – можно торговать захваченными товарами и суднами… Вариантов прохождения игры



огромное множество, которое позволяет проходить Pirates! Gold каждый раз по новой «неисхоженной тропинке», если ещё и учитывать разные временные периоды.

Графическая и музыкальная реализация игры соответствует высокому уровню игр SMD. Особенно хороша музыка, придающая атмосферность игре и зовущая совершать пиратские подвиги.

По мнению создателей игры, Вам надо выполнить десять миссий, которые должен успеть сделать за свой срок жизни, к сожалению не всегда длинный, настоящий Пират. Так давайте же отправимся на встречу сокровищам и приключениям в этой замечательной, сделанной с любовью к каждой мелкой детали, многогранной игре - Pirates! Gold.

Сюжет – 9
Геймплей – 10
Графика – 8
Управление – 8
Музыка и звук – 10
Общая оценка - 9

— — — — — — —

Достоинства игры: *нелинейность сюжета, непохожесть ни на одну подобную игру.*

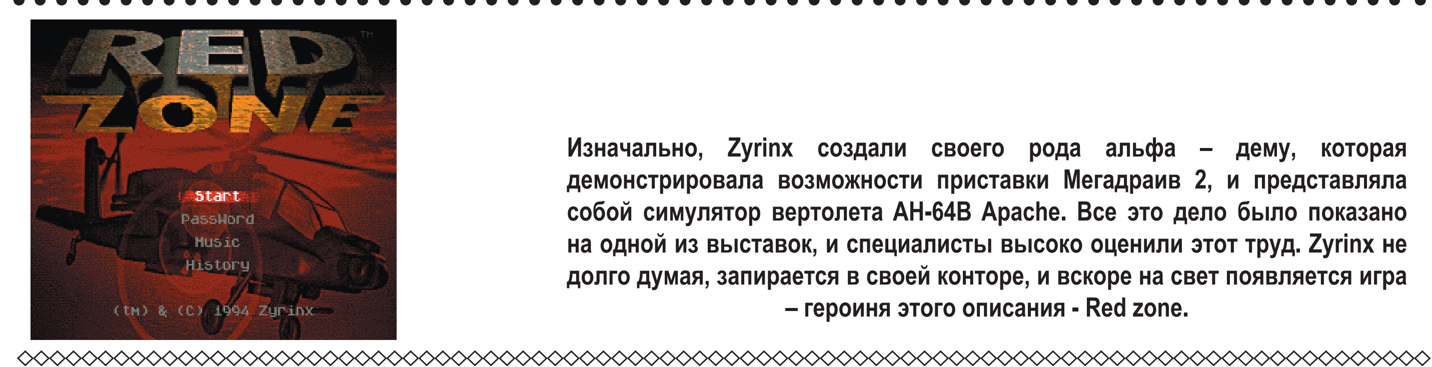
Недостатки игры: *попробуйте поискать!*

Аналогов Pirates! Gold в настоящее время так и не появилось. Были слабые попытки создать нечто подобное, но мы не будем произносить вслух их названия…

Pirates! Gold остаётся на своём троне, который она сама себе и возвела, самой лучшей игры подобного жанра и является до сих пор актуальной и играбельной.

Red zone

Knuckles



Изначально, Zyrinx создали своего рода альфа – дему, которая демонстрировала возможности приставки Мегадраив 2, и представляла собой симулятор вертолета AH-64B Apache. Все это дело было показано на одной из выставок, и специалисты высоко оценили этот труд. Zyrinx не долго думая, запирается в своей конторе, и вскоре на свет появляется игра – героиня этого описания - Red zone.

Разработчик: Zyrinx
Жанр: Action/Flying Simulator/Strategy
Платформа: SMD
Кол-во игроков: 1
Год выпуска: 1994

Диктатор, коммунист старой закалки Иван Ретовиц (Ivan Retovitz), являющийся лидером самопровозглашенной страны Зюристан (ничего название не напоминает?), объявляет во всеуслышанье, что располагает огромной армией, которая оснащена самыми лучшими видами оружия. А еще товарищ Ретовиц, грозиться в течение 24 часов, накрыть мир атомными бомбами (интересно, а знает ли Иван, какие последствия будут у этого опрометчивого поступка?), которые он украл в одной из стран бывшего СССР. Трое коммандос из секретного подразделения, должны на суперсовременном вертолете AH-64B Apache, выследить сумасшедшего диктатора, прячущегося в своем секретном бункере, и уничтожить его.

Графически игра представляет собой нечто сродни шедевру: заставки выполнены в виде отсканированных картинок, и внимание: живого видео(!). Да, оно ужато по самое «не могу», да оно не блещет разнообразием цветов (все выполнено в красно-черных тонах, но это своего рода визитная карточка игры). Но это ни чуть не портит впечатление.

В самой игре, нашему взору представятся 3D спрайтовые объекты, в купе с векторными. Детализация просто потрясает воображение. Из 16-ти битной старушки, выжили все что можно и нельзя. По использованию ресурсов платформы, с Red zone может поспорить, пожалуй, лишь только UMK 3, да и то сомнительно, склоняться ли весы в пользу последнего.

В игре очень классная музыка – в основном все композиции в техно обработке. Слушается на «ура», и не мешает даже во время игры, а наоборот, только передает атмосферу напряженных боевых действий. Звуки сколь разнообразны, столь и качественны. Зач0т однозначно.

Геймплей построен на принципах серии Strike'ов (помните: Desert, Urban…). Только вид на все происходящее не в изометрии, а сверху (не пугайтесь, это совсем не портит игру). Миссии делятся на два типа: те, где мы летаем на вертолете, и те где ходим пешочком.

Управление похоже на то, что присутствует в играх серии Удар. Стрелки отвечают за направление полета/передвижения, кнопка A – пулемет, B – выстрел ракетой и C – переключение ракет (Stinger-самоноводящиеся, Rocket-средние, Hellfire-мощные).

Управление бойцом: A – основное оружие, B – дополнительное, и C – прыжок/открывание ящиков. Коммандос у нас на выбор три: Шейдес, Рокко и Мираж. Первый вооружен автоматом и гранатами, второй огнеметом и гранатометом, а Мираж также как и Шейдес автоматом, и ножами (которые можно подбирать после броска). В обоих вариантах игры, нам нужно подбирать ящики с оружием и медикаментами, дабы пополнять свой боезапас и здоровье/броню вертолета. В случае с последним, еще и канистры с топливом (вертушка все же не на честном слове летает).

Предстоит нам выполнять самые разнообразные миссии, начиная от получения разведданных от шпиона, и заканчивая уничтожением сверх мощного советского истребителя. Все действие будет происходить на одной огромной карте, нам будут давать задания, указывать координаты расположения цели/целей миссии, и все в таком духе. Сама карта очень информативна – выполнено все как спутниковая навигационная система – можно посмотреть практически на все объекты расположенные на карте, в несколько раз увеличивая фотографии с их изображением.

Противостоять игроку будут самые разнообразные противники, и простые



солдаты, и истребители в купе с подводными лодками, которые могут сбить вашу вертушку за пару секунд. Перед выполнением миссии, определенно стоит посмотреть по карте расположение сил противников, топливные и боезапасы, а также ящики с броней, на случай если что-то из всего этого понадобится.

Реиграбельность у Red zone высока: уверен, что после ее прохождение, геймер еще не раз вернется к ее прохождению, или прохождению отдельных миссий.

P.S. Чуть не забыл упомянуть о мини игре, в которую можно будет поиграть во время прохождения одной из пеших миссий. Не забудьте записать пароль на нее, и потом сможете сыграть, набрав его код в опции Password. Игра представляет собой аркадную леталку, в которой на космическом корабле, вам предстоит расстреливать астероиды. Забавно, одним словом.



Сюжет: 7 *(Опять русские во всем виноваты)*

Геймплей: 8 *(Отличный)*

Графика: 9 *(Супер)*

Музыка и звук: 7 *(Очень хороши)*

Общая оценка: 8

Вердикт: Одна из лучших (если не лучшая) по графике игр для Мегадраива. Кроме того, один из лучших примеров в жанре игр подобного направления. Серия Strike (как это не печально признавать), откидывается лапками кверху. Играть хотя бы ради того, чтобы увидеть ЭТО. Фанаты жанра – уже играют.

ZYNAPS

Splinter



Среди старой геймерской братии найдется очень мало тех, кто не знает этой игры. И не даром, ибо она поистине играбельна и увлекательна, в том случае, конечно, если знать все тонкости управления. Вроде бы все просто, лети и пали по всему что движется...

Разработчик: Hewson (Dominic Robinson)
Жанр: Аркада
Платформа: ZX Spectrum
Год выпуска: 1987

А вот и не совсем так. В игре довольно хитрый геймплей, не имея описания которого в игре дальше второго уровня вряд ли удастся долететь. А зачем игра, в которую практически невозможно играть? Лично мне пришлось разбираться со всеми тонкостями самостоятельно, поскольку, как упоминал уже Jo Riverman, фирменная кассета с буклетом, на котором содержится описание - просто невероятно редкая реликвия, а в прессе, которая издавалась в те времена описание мне как то не попадалось. Словом, типичная ситуация: пиратская копия игры (уникальное явление: игра была с фирменным загрузчиком, что говорит о том, что она не подверглась вскрытию и ампутации органов! 8), плюс интуиция. Итак, сюжет. Собственно, авторского сюжета я описать не могу, поэтому позволю себе, с вашего благословения, уважаемые читатели, немного пофантазировать 8))) .

Давным давно в далекой фруктовой микрогалактике которая расположена в молекуле изюма восьмиглазые клоны подняли восстание против естественнорожденных особей с четырьмя руками. Вторые оказались впрочем парнями тоже не промах, и наваляли клонам будь здоров, так, что тем пришлось срочно ломится в соседнюю изюмную микрогаллактику, да еще и отступить в прошлое на несколько тысяч их них квантовых лет и разбросать части войск по участкам в 100 лет, дабы уменьшить вероятность обнаружения всей своей силы с очевидным для всех концом - им придут кранты. Пленных брать не будут... Спасало одно, естественные не знали сверхсекретной технологии машин времени, но точно было известно, что работа над этим ведется и похоже завершается, поскольку диверсанты и разведчики естественных начали потихоньку шерстить пространство-время в опасной близости. И вот настал день, он удивительным образом совпал с моментом, когда вы запускаете игру 8), когда на облегченный для экономии энергии крейсер естественнорожденных установили компьютер с данными о локации клонов в пространстве-времени, снабдили все это дело тремя фотонными пушками и отправили крейсер в боевую разведку. Тут то и случилась первая неприятность- от перегрузок по массе компьютер начал сбоить, конвертор съел все, что можно было преобразовать в энергию, туда даже пришлось затолкать три пространственных двигателя что бы не застрять во времени на полдороге. Об обратном возвращении речи быть не могло, на 20 тысяч лет энергии не хватит точно.

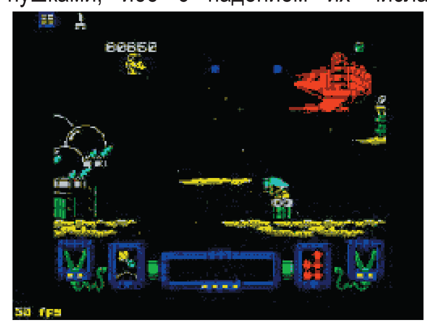
Оставался вариант "B"- лететь и мочить клонов собирая все, что можно для бросков хотя бы на сотни лет по локациям подлого и трусливого врага...

Собирая осколки разбитой вражеской техники экипаж крейсера беспрестанно сооружал для выживания всевозможные примочки, то двигатель подстреленный



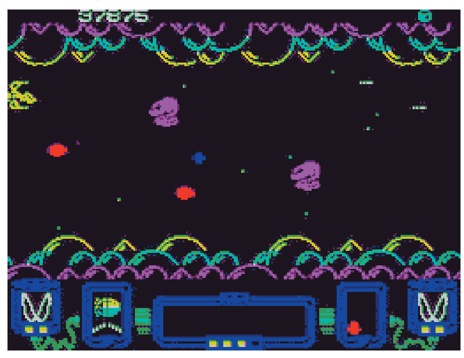
соорудят и поставят, то пушку фотонную сбитую слепят, то локатор наведения на цель, или ядреные, то есть ядерные бомбочки малой массы поражения.. Словом держались как могли до четвертой локации, выпадая для передышек в черную дыру, понимая, что энергия от каждого такого маневра убывает, и ее надолго не хватит. И тут случилась вторая беда. У компьютера заклинило кулер, и он перестал выходить в указанную локацию, выбрасывая крейсер куда попало. Но и это не остановило могучий экипаж. Все восемь локаций были разгромлены, и в последней оказалось брошенное исправное оборудование для броска на 20 тысяч лет!!! Так экипаж, измятый, побитый но счастливый от выполненной непосильной задачи (Это же надо, в одиночку разгромить целую армаду клонов-мятежников) вернулся в родную изюминку, и жил там сладко до последнего такта вашего процессора...

Игра требует постоянного напряжения и внимания. Помимо увиливания от прытких врагов и их пуль, которые есть даже самонаводящиеся (!), необходимо следить за количеством двигателей, число которых падает со временем, и корабль начинает медленнее передвигаться по экрану; следить за пушками, ибо с падением их числа



интенсивность выстрелов уменьшается, и вместо очереди корабль стреляет одиночными пульками, игнорируя то, что вы усиленно щелкаете кнопкой огня.

Управление сделано так, что вам часто приходится отрывать взор от поля битвы и смотреть на приборную панель, где показано число двигателей, количество жизней (в моем варианте- количество путешествий в черные дыры для зализывания ран) и указано какой прибамбас у вас есть в наличии - двигатель, пушка, бомба, охранная ракета или самонаводящаяся ракета. По мере собирания останков от разгромленных врагов примочка растет от двигателя до ракеты, затем ракета кидается в конвертер, и у вас остается снова двигатель. Очков прибавляется не 100 а 1000. За набранные 10000, 30000, 50000, 70000 и т.п. очков вам дается... Правильно, жизнь! То есть возможность еще разок слетать перебинтоваться. После каждого такого перелета теряется один двигатель, одна пушка и все примочки, которые были на борту. Видимо все ушло в конвертер для броска 8). Еще интереснее дело обстоит с



установкой технической новинки. Весь экипаж кроме штурмана занят установкой, и даже стрелки у дела и не могут какое то время стрелять. А все потому, что активируется выбранный наворот удержанием кнопки до мерцания корабля, и захватом в таком виде вражеских останков, которые на экране отображаются как пульсирующие шарики. Все просто- берем шарик не мерцающим корабликом- в окне переключается "оружие", а если держим кнопку и берем шарик так, то "оружие" включится. Но когда при этом на тебя несутся полчища врагов, по которым надо палить, и астероидов, которые непробиваемы, и к тому же нельзя никуда врезаться- сразу в черную дыру пойдете, попробуйте по переключайте-ка 8))). Ага, вот!

В начале игры вам дается 3 пушки (можно догнать до 4х), и один движок, при переходе с уровня на уровень все набранные двигатели и пушки сохраняются, но не всегда. И вообще, в игре есть свойство сбрасывать скорострельность или скорость в самый неподходящий момент, к примеру, во время битвы с главным крейсером врага, с боссом, в который, подбить что бы, нужно выпустить тонну фотонной плазмы. А еще и он в тебя палит - будь здоров! И тут бац- потеря одной пушки, или двигателя... Капкан, да ? А вот дополнительное оборудование в виде бомбометателя или ракетопулятеля при переходе в следующий уровень теряются, но так интересней.



Запускается игра нажатием на кнопку "Огонь", это или 0 для Sinclair управления, или M для QAOP клавиатуры, или просто кнопка на джойстике, если у вас есть кемпстон или PPJoj.

Оригинал игры претерпел столько взломов и доработок, что трудно сосчитать даже те, что я видел! В оригинале для 48К однобитная спикерная музыка и звук Стива Тернера, звук отличный. Графика однозначно в числе лучших на Спектруме. Динамика просто восхитительная.

Российская команда "MK Hackers Group" внедрила в игру режим 128к с чип музыкой и выдранными из игры Stormlord (тоже by HEWSON) чип звуками. Весьма неплохо. А после появления карты General Sound игру снабдили и нормальным цифровым модом с обалденным звуком. Поскольку описанный мной эмулятор UNREAL поддерживает все виды чип звука и General Sound, мы можем насладится всеми вариантами игры.

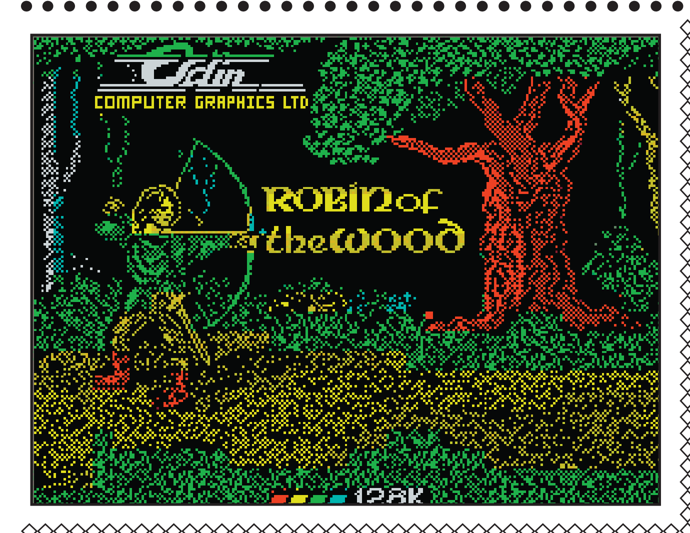
Не советую пользоваться Cheat'ами, поскольку можно просто застрять на уровне, где без хотя бы трех пушек нечего делать (после 2го) – и нет ничего , и набрать невозможно. Так что долой Cheat, играем честно.

Сюжет- 5
Геймплей- 10
Графика- 10
Музыка:
Спикер- 7
AY Chip- 5
GS- 10
Общая оценка- 10

Рекомендую всем. Prepare for combat!
До встречи.
S_p_l_i_n_t_e_r__/--3-N-C--

Robin Of The Wood

Jo Riverman



Разработчик: Odin Computer Graphics Ltd.
Жанр: Adventure/Arcade
Платформа: ZX Spectrum
Год выпуска: 1985

Краткая историческая справка. (те, кто шибко умные и считают, что и так все знают, могут ее пропустить)

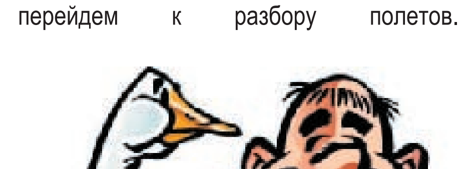
Итак, дорогие читатели, что мы знаем о Робине Гуде? Та-ак… Уберкомедию “Мужчины в трико” давайте сразу оставим в покое, как источник, не внушающий особого доверия. Что еще? Еще пару-тройку фильмов вспомнили и диснеевский мульт? Хорошо. Те, кто постарше, не стесняйтесь, я тоже в детстве фанател от английского сериала, который в восьми-десятых наше советское ТВ прогнало раз пять. Помню, там еще классный мужик с оленьими рогами был. И, конечно, потом мы дружно носились по долинам и по взгорьям с деревянными луками, из которых в мирно стоящую корову то с двух шагов не попадешь (автор смахнул скупую мужскую слезу). Да, было дело… Но, мы отвлеклись.

Так что же мы знаем про НАСТОЯЩЕГО Робина Гуда? Да скорее всего то, что фигура эта рождена не шибко буйной фантазией затюканного феодалами английского крестьянина раннего средневековья. Потому как никаких реальных свидетельств его, Робина, существова-ния не имеется. Все, что дошло до наших дней это десяток героицких баек в стихотворной форме, где Робин бодрячком разводит на бабки диких предков олигархов. И, понятное дело, какой же он был бы народный герой, если бы не раздавал награбленное добро ближним? Действие основной массы этих баек относится примерно к четырнадцатому веку, известному, например, такими личностями, как король Ричард Львиное Сердце. Надо сказать тот еще балбес был, если абстрагироваться от созданного ему пиаром образа. Вместо того, чтобы навести порядок в собственном хозяйстве, наш бравый блюститель христианской морали сломился в сарацинские земли учить неверных правильно камлать. В результате его эс-капады в Англии воцарился конкретный бардак, ибо к кормилу власти прильнул некий прынц Джон (прозванный. впоследствии, Безземельным). Конечно, поход Ричарда на сарацинов обычно приписывается козням Джона и его приспешников, но, сдается мне, и сам Ричард был того… Без царя (извиняюсь за каламбур) в голове. В общем, к чему я это веду? Принц Джон оказался той еще редиской. Напялив себе на голову корону, он тут же принялся всячески из-деваться над честными саксами (пишется sax, а не suxx!!!), натащил в страну гнусных нор-маннов, активно принявшихся ему в этом помогать (вот хоть убей не понимаю, чего им друг с другом мирно не жилось, учитывая что Ричард и сам вроде как был норманн), и просто всячески начал обижать простой народ. Народ, понятное дело, взвыл и принялся за активные поиски заступника. Так появился наш ответ Чемберлену… то есть я хотел сказать принцу Джону – Робин Гуд, а точнее его светлый образ.

Образ этот был бы не полон без компании лесных развеселых гопников - братков Ро-бина. Из них отдельного упоминания заслуживают двое – некий Малыш Джон и брат Тук. Ну, с Малышом Джоном все и так ясно из его погонялова – здоровый был лось (а что вы ожидали от сына дубильщика?) и правая рука Робина. А вот как в эту компанию затесался монах Тук не вполне понятно – Робин отличался редкостной нетерпимостью к церковному сословию. Впрочем, если исходить из известного нам, то на почве знакомства с зеленым змием этот монах легко мог заткнуть за пояс небезызвестного попа из одного анекдота, произносившего проповедь «не остограмившись, но ополлитрившись». Не думаю, что официальная английская церковь того времени была в восторге от такого смиренного слуги.

Для полноты исторической справки упомяну, что безобразничал Робин (если кто не знает) в Шервудском лесу близ славного городишки Ноттингема. В самом Ноттингеме обитал большой почитатель талантов Робина и его друзей шериф Рэндальф. Местный шериф, конеч-но, это не усатый мужик в шляпе, с сигаретой и звездой Давида на мощной груди и револьвером у яиц, а титул средневековой единицы местного самоуправления. Но, по совместительству, он выполнял и функции блюстителя правопорядка. Основной своей целью этот слуга закона ставил увековечивание памяти Робина и Ко. путем их публичного повешения. В этом добром деле у него имелось немало помощников, среди которых выделим некоего рыцаря Гая Гисборна, личности без сомнения отрицательной. К слову сказать, Робин ухитрился пару раз устроить ему гоп-стоп в Шервуде, чего Гисборн, как всякий уважающий себя рыцарь, забыть не мог, и поклялся съесть свой плюмаж, если не повесит Робина самолично.

А теперь, собственно говоря, перейдем к разбору полетов.





Санта-Барбара, в натуре!
(типа сюжет)

В Robin Of The Wood от Odin Computer Graphics Ltd. рассматривается одна из возмож-ных версий происхождения Робина Гуда. Сомнительная честь его отцовства приписывается некоему Алерику, личности весьма известной среди добрых саксов, а по совместительству являющемуся хранителем ценного саксского девайса – серебряной стрелы. Чего эти саксы так от него перлись не объясняется, но по неизвестным причинам стрела эта почиталась как символ мира и свободы… Вообще, чувствуется эти саксы те еще юмористы были – подозреваю, что символом войны и неволи у них служил белый голубь. Но, как бы то ни было, пору-били героицкого папашку грязные норманны во главе с шерифом Ноттингемским Рэндаль-фом, ценный девайс у народа саксского отобрали, и приступили к его (народа) всяческому угнетению. Что уже хоть как-то соответствует приведенной выше исторической справке. Вот так все и продолжалось, пока оставшийся круглой сиротинушкой Робин не подрос настолько, чтобы растянуть лук и свершить месть за папу… Ну а дальше понеслось по накатанной – на завтрак надавать норманнам по шапке, на обед – ограбить епископа-другого мирно бредуще-го через лес (а то у них другой дороги не было), на ужин - раздать награбленное угнетенному крестьянству. И так без перерывов и выходных. Понятное дело от такого расклада норманны не пришли в особый восторг. Шериф пораскинул умишком и понял, что если слава о подви-гах Робина пойдет дальше Ноттингема, то его величество принц Джон может и нехилого пендаля навесить под шерифский зад, ибо власть его в стране и так на соплях держалась. Не хватало еще ему такого рупора народной воли. Но, с другой стороны, шериф тоже был не лы-ком шит и в лес, где хозяйничала банда гоп-стопщиков Робина, соваться не горел желанием. А потому он предпринял хитрый тактический ход и решил бить врага на своей территории. Для этого выволок шериф из пыльной сокровищницы объект саксского фетишизма (читай – серебряную стрелу) и объявил, что достанется она победителю всеанглийского турнира луч-ников. Как верно рассчитал шериф, если Робин и забьет на народное достояние саксов, то уж от звания лучшего лучника он вряд ли откажется…

Зачем дубам золото? (к армии и прапорщикам отношения не имеет)

Просыпается как-то Робин с дикого бодуна в своем лесу. Голова трещит – ужас, а эта пьянь брат Тук снова выжрал весь добрый английский эль, оставленный вчера на опохмелку. И спокойно дрыхнет теперь под кустом можжевельника. А главное – денег на эль у них не было, и монах уломал Робина заложить меч, лук и волшебные стрелы старому пню (это не метафора!) по имени Мудрый Энт. Дети, Мудрый Энт – это дуб. В натуре. А за ночь у старого сквалыги набежали такие проценты, что теперь без золота можно и не мечтать все это вер-нуть. А без лука и стрел, сами понимаете, никакого тебе турнира лучников. Делать нечего, отломал наш Робин палку поздоровей с ближайшего куста, и отправил-ся на большую дорогу зарабатывать на возврат залога…

Вот тут, собственно говоря, и начинается игра. Робин стоит один-одинешенек посреди леса и чешет дубинкой в репе – куда бы пойти? А пойти есть много куда. По мерка 1985года, в котором игра вышла, она просто неприлично велика. Более трехста экранов одного только леса, по которому предстоит побродить Робину в поисках халявного золотишка чего стоят. А еще есть местная тюряга и замок, где и пройдут соревнования. Что же делать Робину в лесу? Перво-наперво стоит уяснить следующие правила:

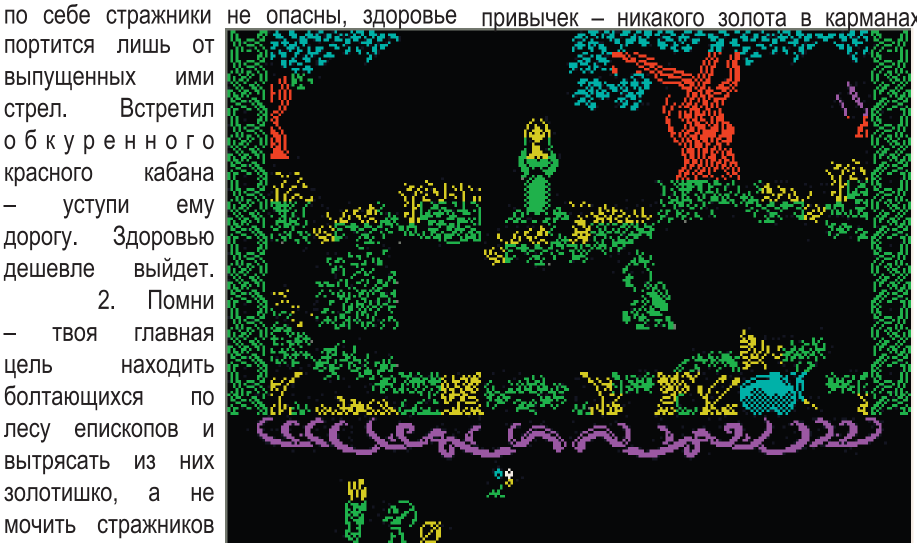
1. Встретил прислужника шерифа – дай ему по репе палкой. Нечего выслуживаться перед норманнами в период усиления. Сами по себе стражники не опасны, здоровье портится лишь от выпущенных ими стрел. Встретил обкуренного красного кабана – уступи ему дорогу. Здоровью дешевле выйдет.

2. Помни – твоя главная цель находить болтающихся по лесу епископов и вытрясать из них золотишко, а не мочить стражников налево и направо. Всех все равно не уроешь. А золота нужно не менее девяти кошельков. Счетчик-то тикает и меньше в обмен на оружие старый пень Энт не примет.

3. Если встретишь в лесу тетеньку с крылышками (типа фею) - не ведись на нее. На самом деле это старая крыса спит и видит как бы спереть все, что плохо лежит у тебя в кар-манах. И хорошо, если в кармане лежит местный ганджубас (по внешнему виду косит под цветочки), который Робин втихаря собирает по всему лесу. Раскурившись, тетка может обла-годетельствовать тебя полным излечением похмельного синдрома и последствий побоев ре-тивых стражников. Если ганджубаса не окажется – тетка отберет бабло и запулит тебя туда, куда Макар телят не гонял.

4. Подлатать здоровье можно и протрезвевшего братца Тука. Только помни – эта пья-ная скотина с похмела вида оружия не переносит вообще. Завалишься к нему с дубинкой на-перевес – вместо лечения отправит туда же, куда и фея-растаманка. Впрочем, по лесу шатаются еще три бомжа, которые на такие мелочи внимания не обращают и подлечат по-любому.

5. Еще в лесу можно встретить самого шерифа Рэндальфа. Сюрприз, конечно, непри-ятный, но не смертельный. Не паникуй. Шериф тоже любит выпить и с похмелья плохо видит. Если ты не будешь особо пальцевать, он примет тебя за обычного бомжа и отправит в местный КПЗ. Выбраться из него труда не составит – ключи от казематов валяются без при-смотра только что не на каждом шагу. Только учти, что стражи порядка во все времена отли-чались редкостным постоянством привычек – никакого золота в карманах после встречи с шерифом ты не обнаружишь.



6. И еще. Ты не поверишь, Робин, но твоя жизнь отражается на вот этих рогах внизу экрана. Извини, но такова селяви.

Так что вперед, славный Робин Гуд!

Собери бабла, возврати верную волыну дабы по-пасть на турнир, и посрами богопротивного шерифа и его прихвостней, отвалив с него со Священной Стрелой Саксов! В качестве пояснения – коли уж у тебя заряжен эмулятор, постарайся с феей-фрифеей без ганджубаса не встречаться. Вреда от нее куда как больше чем пользы.

Игра на самом деле огромная – в старых справочниках даже советовали рисовать карту. Так вот – глупая это затея, учитывая что Робин в начале каждой игры приземляется в раз-ных местах, а пьяница Тук и фея вообще отправляют его в непоймикуда. Да и приметных ориентиров в лесу как-то не очень, все ж таки Spec-trum – кусты то везде одинаковые. В лесу местами валяются такие штуки вроде лавровых венков. Не брезгуй собирать их – каждый такой веночек прибавляет Робину одну полноценную жизнь.

И последнее – вчера, когда Робин нажрался с Туком и шатался с ним по лесу, горланя похабные песни, он растерял все свои обычные, незаколдованные стрелы. Не забывай собирать их. Выкупив у Энта лук, врагов можно будет ими жестко язвить издалека.

Про это. (без комментариев)

Нарисована игра очень достойно по всем спектрумовским меркам. Все в меру красоч-но, персонажи анимированы аккуратно и плавно. Возможно, одна из лучших в техническом плане игр на Spec-trum. Собственно, во многом благодаря графике игрушка была достаточно популярна. А вот ни звук, ни музыку сильной стороной игры не назовешь. Жалкие попытки про-граммистов имитировать человеческий голос ни к чему хорошему не привели – кроме голов-ной боли больше никакого эффекта. В 128-килобайтной версии они еще и музыку сделали… Спасибо, что ее хоть отключить можно – и этим все сказано.

Итого:

Сводя дебет с кредитом можно сказать, что Robin Of The Wood хоть и не отнесешь к числу абсолютных шедевров, является очень крепким середнячком, уверенно стоящим на ножках. К тому же игрушка широко известна в кругу spec-почитателей. Впрочем, будь она малость поменьше в объеме, думаю ей пошло бы это только на пользу. Все-таки бродить по гигантской карте в поисках епископов и дуба иногда заколебывает… Решительно рекомен-дую для ознакомления всем, кто хотел бы знать, как могла выглядеть Zelda в 1985 году.

С другой стороны это 100% классическая легендарная игра для Спектрума, сама об-росшая за время существования платформы массойлегенд. Если ты заядлый спектрумщик, но каким-то чудом на твоих кассетах этой игры не оказалось – рекомендую детальное зна-комство… Впрочем, я с трудом верю в то, что если у тебя был железный Spectrum, то ты не видели Robin Of The Wood. Ну ведь видел же, так? И теперь у тебя появился отличный шанс пройти его до конца.

Сюжет: 6
Геймплей: 8
Графика: 10
Музыка и звук: 6 *(музыка и имитация голоса в расчет не берутся, а то был бы полный ноль)*
Общая оценка: 8



Super Robin Hood

Jo Riverman

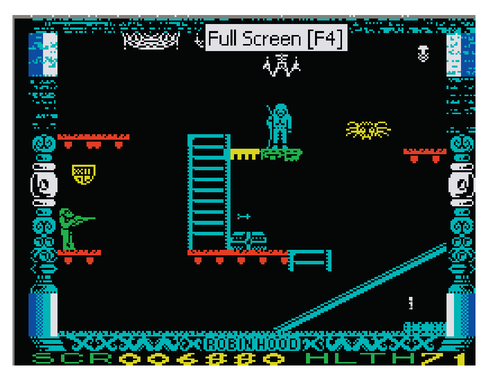


Разработчик: Codemasters
Жанр: Arcade
Платформа: ZX Spectrum
Год выпуска: 1987

В свете моей предыдущей статьи, повествующей о нелегкой судьбе знаменитого народовольца и экспроприатора Робин Гуда (по версии умельцев Odin Computer Graphics Ltd.), думаю будет излишним напоминать дорогому читателю эту поучительную и трагическую историю. Тем более что к игрушке, о которой речь пойдет ниже, она имеет весьма опосредованное отношение. Как известно из официальных источников, перераспределением капитала славный парень Робин предпочитал заниматься на большой дороге Шервудского леса, лишь изредка совершая вылазки в близлежащие деревни, дабы осчастливить плодами экспроприации сирых и убогих, да в Ноттингем, доставить очередную головную боль шерифу Рэндальфу и компании. Впрочем, наигравшись в детстве во всякие там Panama Joe и иже с ним, у братьев Эндрю и Филипа Оливеров к 1987 сформировалась своя точка зрения на достоверность этих источников. Дескать, предания преданиями, но с таким историческим материалом нормальную игру не сделаешь. Ну-ка, засадим-ка мы этого самого Робина в замок, битком набитый врагами и ловушками и пущай выбирается оттуда. Что вы говорите? Не было такого? Да и черт с ним, что не было. Зато игра классная получилась. Что вы еще говорите? Почему Робин Гуд, а не какой-нибудь Джек Толстопырка? Ну так братцы, изучайте основы маркетинга и рекламного бизнеса! Кто такой Джек Толстопырка и кто такой Робин Гуд! А главное – отчисления за использование раскрученного бренда платить никому не надо.

Вот так и появилась на свет игра Super Robin Hood.

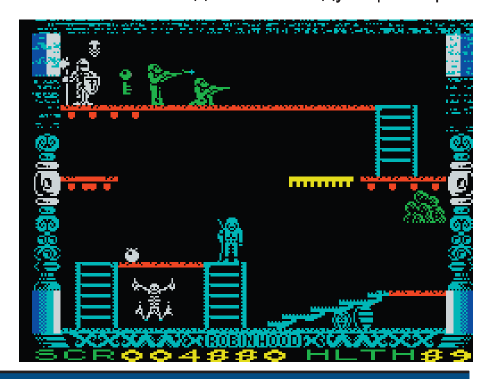
Ну а если говорить серьезно, братья Оливер уже тогда сообразили, что одна из главных составляющих игры – это ее герои. Конечно, Super Robin Hood и без Робина осталась бы отличной игрой, но с ним – это игра с весьма известным героем, что убедительно сказалось на ее продажах. Следует отметить, что на достигнутом ребята не остановились, и крепко взявшись за ум сформировали один из самых известных брендов на Спектруме – человека и яичницу Диззи, с именем которого их и связывают по сей день. Впрочем, это уже совсем другая история. А идею использовать личность Робина именно как способ продвижения



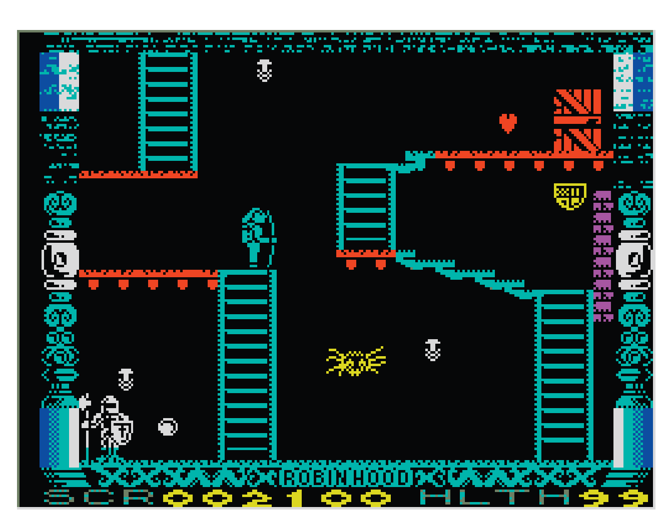
игры на рынок Оливеры даже не отрицают.

Но, вернемся же к нашим баранам. Что представляет из себя Super Robin Hood? Одного взгляда на скриншоты достаточно, чтобы уверенно ответить – типичная платформенная аркада, каковых на Спектруме по самым скромным подсчетам, было не менее 50 процентов от всех созданных для него игр. Однако Super Robin Hood, как говорилось в одном бородатом анекдоте, был лучше, чем другие. В смысле другие платформеры. Сюжет игры, как водится на Спектруме, ухнул в небытие вместе массой других прибамбасов, которые в современных играх заменяют игровой процесс. Логично было бы предположить, что в столь мрачное место, которое мы видим на скриншотах, Робин вряд ли полез бы по доброй воле. Но наличие у лесного проказника лука и стрел опровергает версию о том, что во время очередной попойки с благочестивым отцом Туком, Робин был задержан доблестными дружинниками шерифа и водворен в близлежащие казематы. Что, в свою очередь, опять возвращает нас к вопросу о том, зачем братьями Оливер вообще он был прикручен к игре. Впрочем, по ряду признаков рискну предположить, что причина появления Робина в столь мерзком месте является заточением в оном возлюбленной Робина – благочестивой девицы Мэрион. Несомненно, этот грязный трюк проделали местные землевладельцы, банкиры, олигархи и просто редиски под предводительством Гай Гисборна и шерифа Рэндальфа. Все они, понятное дело, были не восторге от идеи поделится награбленным добром с простым английским крестьянином. А как известно, ни один нормальный положительный герой не пройдет мимо возможности спасти девственность своей зазнобы из, хм-м… лап негодяев, на чем и строился расчет негодяев. Сильно же они просчитались…

Как уже упоминалось выше, Super Robin Hood относится к гордому племени платформеров, ныне занесенному в Красную Книгу. В лучшую сторону от массы других представителей данного вида ископаемых он отличается математически выверенным процессом геймплея и приличной графикой. С одной стороны это есть хорошо - играется Super Robin Hood даже сейчас на ура. Ибо классические каноны аркад, как их не переделывай, были заложены именно в те самые года. В последующих играх



такого типа менялась лишь графическая составляющая. Вот и Super Robin Hood не изобретает велосипед – бегаем, перепрыгиваем движущиеся препятствия, отстреливаем стационарных ноттингемских лучников (кстати, единственное, что убивается в игре), уворачиваясь от их стрел, собираем сердечки и ключи для запуска чуда инженерной мысли конца четырнадцатого века – самодвижущихся паровых платформ. Но организовано развлечение очень достойно. С другой стороны игра получилась дьявольски сложной – один неверный шаг и, как мы часто напевали в детстве, good bye my life, good bye! И это не смотря на то, что в игре была прогрессивная система лайфбара, а не набор в три-четыре жизни как обычно. Немного упрощало процесс то, что монетки, восстанавливающие жизнь попадаются довольно часто. Но и это часто не помогало – уж если в Super Robin Hood навернешься где неудачно, так пиши пропало, можно сразу идти убиваться до конца и начинать сначала. Так что, даже играя на эмуляторе, приходится изрядно попотеть, а уж записываться надо каждые тридцать секунд. Люди, прошедшие Super Robin Hood до конца на железе мне и вовсе неизвестны – ни паролей, ни возможности записываться оригинал не предусматривал. И все таки игра была спроектирована так здорово, что редкий владелец Спектрума не убил на нее пару-тройку часов. Данный факт подтверждается тем, что игра явилась одним из самых успешных проектов Codemasters в те годы и была продана весьма приличным тиражом, а также переведена на несколько игровых платформ.



Традиционно следует уделить пару слов графике и звуку.

О графике можно с уверенностью сказать, что хоть она и не явилась образцом графического буйства конца восьмидесятых типа Dan Dare 3 или Savage, но зато отличалась крайней аккуратностью. Никаких огрех, связанных с печально известной особенностью Спектрума умещать в квадрате 8x8 пикселей всего два цвета здесь не наблюдается. Этому же способствует благоразумно избранный программистами в качестве задника черный фон. Что касается анимации, то Робин анимирован просто на ять. Чуть хуже прорисованы супостаты и предметы местного антуража, но, впрочем, и они неплохо справляются со своей задачей в создании атмосферы.

О звуке и музыке в играх на Спектруме мне писать, обычно, просто смешно. Как правило, музыка в zx-играх имела место лишь на экранах опций. Не спорю, встречались там весьма достойные вещи. Но в силу страшной ограниченности возможностей спектрумовского скриппера, вставлять музыку в игру редко кто рисковал. Уж очень специфический получался результат. Чтобы проиллюстрировать его, попрошу всех вспомнить свой первый мобильный телефон. Тот, который появился у вас до массового внедрения полифонии. А теперь представьте, что он играет рингтон "Бригады" без остановки в течении пары часов… Надолго терпения хватит? То-то же. Так что если у авторов игры зашкаливало самомнение, и она радовала нас, игроков, абсолютно неотключаемой музыкой, то, в лучшем случае, на телевизоре вырубался звук. Или, как в моем случае, на встроенный скриппер железного друга укладывался учебник потолще. В худшем – игра, по настоятельным просьбам мамы, соседей и участкового, предавалась жуткой анафеме именуемой erase. Короче, к чему я это все? Музыка в Super Robin Hood играет только на заставке, и тема подобрана довольно занятная. Впрочем, сейчас так пишут только музыку к российским телесериалам. По указанным выше причинам в самой игре она отсутствует. А в озвучивании геймплея приняли участие всего два звука – жуткое хрюканье, с которым Робин теряет жизни. И пиканье – когда он прицельно засаживает стрелу во вражеский лоб. Все. Как говорится – просто и со вкусом.

Подводя итог скажу – Super Robin Hood это типичный пример того, за что мы любим старые игры. Над ней работали всего два человека, но они, что называется, вложили в процесс душу. Несчастные сорок килобайт кода игры вылизаны братьями Оливер до такого блеска, что современным программистам им и в глаза-то смотреть неудобно будет. Ну и, конечно, главное – вывереннный, как я уже писал выше, до математической точности геймплей. Конечно, я понимаю, что мои рассказы о мире спектрумовских игр служат скорее для услаждения ума наших читателей, ибо уж очень далеко эпоха Спектрума отстоит от того момента, когда ты, дорогой читатель, взял в руки мышь или геймпад. Однако даже в такой вещи как развлечение иногда полезно знать классику жанра. Так что не пожалей полчаса времени – запусти эмулятор Спектрума на своем мощном супермегагеймерском компе и прими участие в похождениях славного парнишки Робина из Локсли. Глядишь, тебе даже понравится.

Сюжет: *см. «Баллады о Робин Гуде», 1919 г., изд-во «Мировая литература».*

Геймплей: 10 *(гут, зер гут!)*

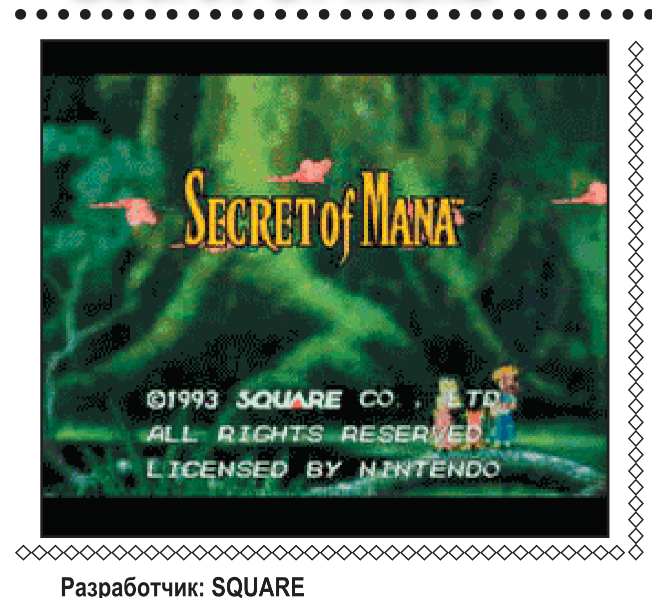
Графика: 10

Музыка и звук: 2 *(по количеству звуков в игре, а не впечатление в **целом)***

Общая оценка: 10 *(ибо стопудовая и, что немаловажно, все еще весьма играбельная классика)*

Secret Of Mana

Jo Riverman



Разработчик: SQUARE
Жанр: JRPG
Платформа: SNES
Год выпуска: 1993

В замечательной стране Японии, как известно, живет не менее замечательный японский народ. И народ этот не только замечательный, но и странный весьма. Все-то он любит делать по своему, да так, что у рядового не-японца мозги обязательно набекрень заворачиваются. Вот возьмем, к примеру, электронные развлечения. Вы когда-нибудь слышали о таком жанре, как французская RPG (пассаж не в тему, но ржал до упаду – слу-чайно вместо латиницы набрал RPG русскими буквами, получилась занятная аббревиату-ра – привет родной милиции), английская или американская RPG? А вот что такое JRPG знает каждый уважающий себя геймер или анимешник. Ибо это есть японская RPG.

Производством этих самых JRPG особенно славится скромное семейное предпри-ятие SQUARE. Почему семейное? Ну так почитайте в японской литературке, что такое «принцип корней и ветвей». Для особо ленивых сообщаю: на практике это означает, что корпорация для японца дедушка, бабушка и мама в одном лице, а уважаемый оябун-сама – отец родной. Потому и семейное предприятие. Шютка, если кто еще не понял. Но, что-то я отвлекся. Так, чем у нас в первую очередь славились RPG от SQUARE? Правильный ответ (какой извращенец сказал «хентай»? нет там никакого хен-тая, и не дождетесь) – умение рассказать историю. Собственно говоря, именно качеством своих историй JRPG отличаются от всех других RPG, но почему-то у SQUARE они полу-чаются лучше чем у остальных. Вот только в случае с Secret Of Mana нашла коса на ка-мень…

Что же мы узнаем из краткого пересказа истории Secret Of Mana? В одной далекой-далекой галактике, людям, как это обычно бывает, не жилось спокойно. Что им там меша-ло мирно сосуществовать, а главное с кем – для автора этих строк осталось загадкой. Но вы бы наверно удивились, если бы там все было пучком. Печальным итогом научно-технической революции той цивилизации стало создание людьми венца военно-инженерной мысли под названием Mana Fortress. На кой черт ее строить надо было – в сюжете тоже объяснить забыли. Однако сам этот факт до икоты оскорбил местных богов, которые не долго думая, постановили – чудо-машину урыть, зарвавшихся людишек по-ставить на место. В целях исполнения божественной воли на грешную землю были спу-щены орды генетически модифицированных уродцев-монстров. Поскольку AI их снабдить забыли, уродцы принялись все расставлять по местам исключительно в силу своего убогого разумения, т.е. мочить всех без разбора. Понятное дело, человечество впало в па-нику, попряталось по норам, а для спасения цивилизации выделила одного, особо продви-нутого по эволюционной лестнице, индивида. Индивид, разжившись местной разновидно-стью меча-кладенца, насовершал кучу подвигов, спас десяток девственниц и замочи на-фик зловещую Mana Fortress. Оцените оригинальность режиссерского хода – людей вроде доставали боги, а раздолбали они крепость. И то не насмерть. Типа нескладушки получа-ются. Рискну предположить, что местные боги решили бить врага его же оружием, и при-способили в этих целях Mana Fortress. В общем, данное соломоново решение, удовлетво-рило всех – боги отвязались от людей, люди вернулись к продвинутым орудиям производ-ства каменного века, уродцы поныкались по самым глухим пещерам, а герой, как водится, и вовсе канул в лету вместе со своим мечом. Вот такая вот шекспириада приключилась. И было это много лет назад.

А теперь перенесемся в наши дни.

Как и всякая другая уважающая себя JRPG, Secret Of Mana начинается в маленькой деревушке, к вышеописанным событиям имеющей весьма посредственное отношение. Ес-тественно, в ней проживает наш доблестный протеже (имя ему вам предложат выбрать самому). В добрых традициях еще одной тысячи ста двадцати восьми JRPG парень гол как сокол и сирота по жизни. Бросила бедолагу, как водится, мама на пороге деревенского домика и дала деру на пляжи Копакабаны или чего там у них, в далекой-далекой галакти-ке



еще было. Добрый староста приютил пацаненка, растил его и воспитывал как родного сына, но ничего хорошего из этой шантрапы так и не выросло. Гуляя с

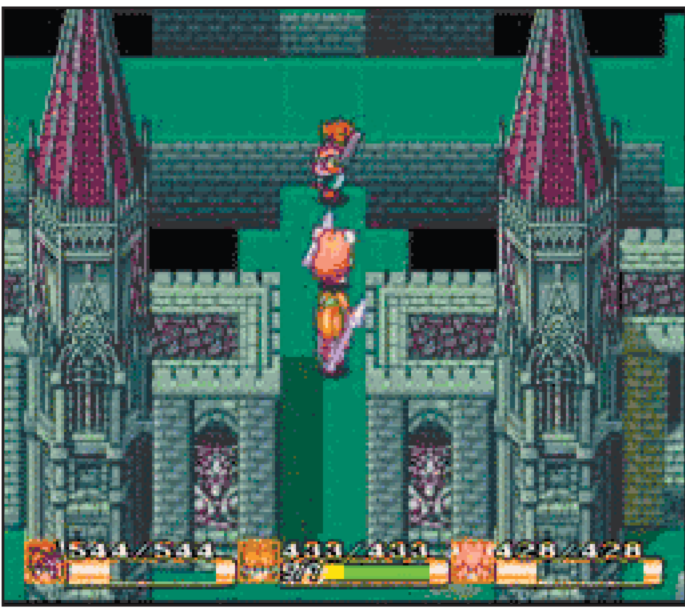


друзьями, наш по-стреленок ухитрился прикарманить волшебный меч, пару тысяч лет хранивший деревень-ку от нападок чудовищ, недружелюбных соседей и продавцов «Гербалайфа». По головке за подобное деяние его, конечно, не погладили, выставили за деревенские ворота и строго-настрого обратно пущать запретили. Меч, кстати, отобрать забыли. Если кто не догадался (да ладно, нет ведь таких… что, правда есть?) меч тот оказался легендарным кладенцом, у которого проснулась совесть – чтобы не посрамить сюжета, некие злодеи намылились Mana Fortress поднять, власть над миром в свои руки взять, а отказавшихся подчиниться извести под корень. Тут, хочешь-не хочешь, а надо кладенцу на ратное дело подниматься, чтобы был на земле мир и в человеках благоволение. Вот такая вот шекспириада-2 полу-чилась.

Сюжет, как видим, не то что оригинальностью не блещет, но еще и набран из одних штампов. Но SQUARE и не такую туфту в литературный шедевр превращало. Только в данном случае не стоит обольщаться – это я вам его (сюжет) долго и увлекательно пере-сказываю, а на деле он занимает пару строк. Причем весь - от начала и до конца.

Так, скажет особо продвинутый читатель, знакомый с форумными прениями ре-дакции, вроде вы обещали про всякую лажу не рассказывать. Ну и что ЭТО тогда здесь делает? Отвечаю: потому оно и здесь, что игра-то на самом деле неплохая. Да, на сюжет в SQUARE в этот раз положили. Вся игра посвящена тому, что мы шляемся по городам и весям и собираем семена маны, необходимые для заборения супостата. Города и веси при этом в игре прикручены только для того, чтобы было где язвить монстров и приобретать барахло. Больше про них ничего сказать нельзя – самое драматичное, что там можно ус-лышать, так это жалобы мэра на монстровский произвол. И «большое алаверды» после разборок с монстрятником. Персонажей, даром что их всего три, так и тех прописать по-ленились. В общем, с лихвой хватит, чтобы утопить любую игру. Однако, как выясняется играть все-таки весело. Наш титаник под названием Secret Of Mana в последний момент огибает встреченный айсберг и бодро пыхтит дальше.

В принципе, если подходить объективно, Secret Of Mana назвать полноценной RPG придет в голову только человеку, до этого игравшему только в тетрис. Персонажей нам на всю игру, как я уже упоминал выше, выдадут всего три. Да, вы не ослышались, НА ВСЮ игру, а не в текущей партии. Статистика у них – курам на смех,



в нее можно даже и не за-глядывать. Она прикручена для вида. Ну да, конечно, уровни растут. Только на что это влияет – решительно непонятно. Единственно полезная вещь – это рост умения владеть тем или иным оружием. Это дает персонажам возможность нанести суперудар, теоретиче-ски повергающий вражину в ужас, а потом и в гроб. Но и тут не без ложки дегтя – мажут этими суперами все просто безбожно. Та же фигня с магией, только ей промазать слож-ней.

Рассказывать про оборудование персонажей средствами защиты и нападения и во-все смешно. Орудия смертоубийства модифицируются у бродячего кузнеца-гнома посред-ством имплантации чудо-орбов (привет FF7). Только пользоваться ваши персонажи по-стоянно будут только одним видом оружия, иначе умения суперударов не накопишь. Сра-зу дам совет – удары меча прокачивайте до максимального (восьмого) уровня. Финальный босс заваливается только им. Защитные причиндалы и вовсе можно сменить от силы раз пять за игру. И уж совсем смешно выглядит рюкзак партии – пяток видов предметов для возвращения бодрости тела и духа, да какой-то странный орех для возобновления маны. И, самое главное, каждого причиндала волочь можно только ПО ЧЕТЫРЕ штуки. Маэст-ро, музыку!

Короче, если кто не еще не понял – получилось что-то типа Zelda: Link To The Past, только малость понавороченней. Вижу понимающие улыбки на лицах особо продвинутых читателей. Вам уже все понятно? Тогда идите, играйте. Для остальных объясню, в чем же все-таки фишка.

А фишка простая – бегаем и мочим всех. Кто не мочится – до бесконечности по-вторяет одну и ту же фразу. Типа NPC. Мочить – реально весело. Однако, необходимо от-метить, что игра запрещена Минздравом Ругрвая к употреблению детям дошкольного возраста, а также беременным и кормящим женщинам. Причина тому – ужасные монстры игры, вызывающие у неподготовленных игроков неконтролируемый ужас и приступы ануреза. Особенно опасны первые уровни, населенные такими жуткими и смертельно опасными созданиями, как желтенькие зайчики, васильки-цветочки, пчелки, а также ежи-ки и прочая лесная шваль. Мой вам совет – научите свою кошку вызывать 03, а то так и помрете со смеху,

глядя на эти орудия возмездия богов.

Ну вот, опять вроде попытался рассказать, почему в Secret Of Mana весело играть, а свернул куда-то в сторону. Итак, все-таки, мочим монстров. Сложностей этот процесс не вызывает добрых три четверти игры, что собственно и составляет основное веселье. Если как следует прицелится и трахнуть ближайшего монстра топориком попродвинутей, то после пары-тройки заходов он обязательно двинет коней. Правда с размещением в про-странстве у них какие-то проблемы – можно до посинения лупить по монстру и не разу не попасть. Сразу предупреждаю – видите внизу, около имен персонажей, полоски с процен-тами? Это сила удара – если ста процентов там нет, лучше не бить. Суперудары наносятся путем зажимания кнопки удара и банального накапливания энергии. А проблемы с боями начинаются только ближе к концу игры, и то по большей части не потому, что монстры совсем озверели. Просто они начинают сыпать всякими дурацкими заклинаниями, кото-рые и здоровья-то особо не убавляют, но сильно тормозят персонажа. Впрочем, не обош-лось и без дежурного японского маразма под названием «убей триста пятьдесят маленьких боссов, прежде чем завалить главного». Кстати, качайте магию – боссов без проблем можно вынести только ей.

И еще о магии. У вашего основного протеже ее нет. А вот два его спутника (имена тоже придумаете сами) владеют очень сильным колдунством. Точнее будут овладевать по мере знакомства с хранителями маны. Вот этот мелкий клоп то ли с висячими ушами, то ли с косичками, отлично орудует боевой магией. Девчонка с палкой специализируется на защите, усилении свойств оружия и лечении. На пару они вполне неплохо выносят боссов, при этом вам лучше в это время покурить в сторонке.

Управление в игре простейшее. Кнопка под удар, кнопка под меню, кнопка под смену персонажей. Бежать можно только прямо и отдельной кнопкой. Спутники вашего протеже вполне самостоятельны и беспощадны к врагу. Иногда это дело граничит с фана-тизмом, что приводит к тому, что они застревают в трех соснах. Приходится возвращаться или переводить застрявшего бедолагу на ручное управление. Ну, то что необходимо са-мому следить за их здоровьем, вооружением и уровнем маны объяснять, надеюсь не надо? Все остальное они сделают сами, не забудьте только в меню выставить максимальный уровень суперов и позицию в драке. Плюс магией управляете тоже вы.

Графика видна на скриншотах – и она, братия и сестры, хороша есть. В наличии имеется и псевдо-3D карта мира, но доступна она станет только с середины игры, когда вам выдадут персонального дракона. Впрочем, SQUARE на графике редко экономила. Странно только что портреты персонажей не анимешные как обычно, а срисованные пря-мо из игры.

Звук и музыка в игре, честно говоря, совершенно стандартные. Слышали мы на SNES и получше. Но, что самое главное, все миленько так и не раздражает.

Так что игрушка – самое то скоротать пару вечеров за эмулятором, если от дьяблы уже тошнит. Всем фанатам ZELDA также рекомендую.

Остается добавить, что Secret Of Mana является продолжением Seiken Densetsu, о которой на настоящий момент сказать что-либо сложно, ибо игры этой серии вышли на чистейшем японском. Фэнский перевод третьей части на английский появился только не-давно и ждет своей очереди на моем винте. Может быть там объяснят, что все-таки не по-делили люди и боги? Ну и, естественно, коль скоро игрушка пользовалась определенным успехом, в 1995 году SQUARE представила на суд публики Secret Of Evermore. Но это уже совсем другая история и расскажем мы о ней в следующий раз.

Сюжет: **3** *(троечка, троечка, батенька – как в школе)*
Геймплей: 8
Графика: 9
Музыка и звук: 7
Общая оценка: 7



dj scRIP _t

Обзор игр серии Rock'n'roll racing

Эххх...моя первая статья! И в то же время третья. Почему? Потому что изначально я действительно недооценил популярность той игры, о которой я сейчас поведу речь. И по этой причине первые две бета-версии моей статьи показались «хозяину» журнала коротковатыми. И чтобы более подробно дать описание данной игрушки, мне к сожалению придется отойти от вариации статьи типа «битвы приставок за одну игру». Но абзац «сравнение» всё равно останется с максимально объективной оценкой игры и....Черт, какого я тут тре'плюсь без толку? Потолкуем по теме.

Я хотел бы вам рассказать о такой поистине культовой игре, являющейся шедевром программной мысли, как Rock'n'roll racing. Я расскажу незнающим, что это такое, ну а кто знает об этой замечательной игрушке, после прочтения этой статейки заполучит на некоторое время приятное настроение от нахлынувших воспоминаний (ГАРАНТИРУЮ!). Этот шедевр я повидал на двух таких же популярных, как сама игра платформах: Sega genesis и SONY playstation. Расскажу и о той, и о другой версиях. Но сразу хочу сказать, что не стоит спешить с выводами: мол, R'N'RR на ЗЫЧе круче, нежели на Genesis. Поверьте, в таких играх графика- далеко ещё не всё(хотя уже что-то).

Rock'n'roll racing

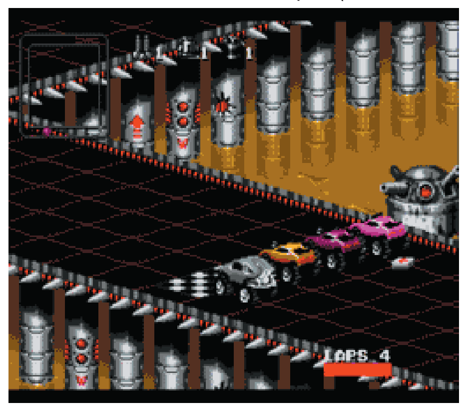


Разработчик: Interplay
Жанр: Гонки
Платформа: SMD
Кол-во игроков: 1, 2
Год выпуска: 1994

Сразу по порядку, чтобы «доходчиво дошло» до каждого читателя. **Сюжет:** сам сюжет особой оригинальностью не блещет: гонки на выживание, межгалактический чемпионат, пять планет - эти три словосочетания вполне характеризуют всю задумку в игре. Лично я видел ещё три игры на той же сеге с подобным сюжетом. По-моему, там был outrun две тысячи с чем-то, но это не важно. Игра стала шедевром за всё остальное.

Геймплей: вот оно- чудо гениальной мысли. Тут столько фишек, что и не знаю, с чего начать. Пожалуй, начну с самого простого. Выбор персонажей. Есть энное кол-во героев, представленных вам на выбор. У каждого есть свои особенности, подразделяющиеся на классы: вождение, ускорение (ну типа, кто грамотнее умеет скоростя переключать), агрессия ну и т.д. Короче, какого перса выберешь, такое усиление и прибавится к твоей тачке изначально. Потом, тебе предоставляют на выбор три вида авто. Без колёс никуда! По мере прохождения игры вам будут открываться новые машины. Всего их пять, но они очень сильно отличаются друг от друга, так что зря не разочаровывайтесь, если что. У каждой тачки три главных аспекта экипировки: оружие для атаки, оружие для защиты и...либо это будет запас нитро, либо гидравлика для совершения небольших прыжков. Всё это в зависимости от цены вашего автомобиля. Существует три вида оружия атаки: бластер, ракеты и что-то вроде красных шаров с системой наведения. То же самое и для обороны: шипы, обычные мины и многократно делящиеся мины, которые расходятся по всей ширине дороги. Очень приятно видеть в игре широкий выбор комплектующих для тюнинга вашей машины: это и двигатели (4 разновидности), броня, амортизаторы, шины. То есть сколько денег вы бы не зарабатывали, всё равно их вам будет не хватать по крайней мере в первых трёх мирах(планетах). Заметьте, что даже у electronic arts с первой попытки не удалось сбалансировать денежные средства в первом NFS underground. Но не это самая главная фича в игре.

Итак, как проходить игру. Чтобы переместиться на следующую планету, необходимо сначала выбиться из лиги "B" в лигу "A", при этом зарабатывать очки(не деньги) для получения билета на следующую планету. Понятно, что приехав первым вы получите максимум очков и так далее. Удивительно, что в ничего не получает только водитель, занявший четвёртое место, а остальным хоть что-то, да перепадёт. Ещё одна приятная вещь в таком методе прохождения игры заключена в том, что не обязательно всегда приходить первым, чтобы попасть на очередную трассу. Ну например, в одной лиге проходит восемь гонок. Если в первых пяти ты придешь последним и не заработаешь очков вообще, ты всё равно сможешь пройти лигу при условии, что в оставшихся трёх трассах ты пересечёшь финишную полосу первым. Та-а-ак, вроде обо всём сказал. Ах дааа! Совсем забыл рассказать о геймплее!!! Прошу прощения. Но вы поймите правильно: все-таки проба пера. Создатели поставили на кон изометрию(кто не в



курсе, изометрия- 2d пространство с перемещением по x, y, z, координатам: как в sonic 3d blast или snakes Rattle & Roll) и не прогадали. Беспредельный драйв с аналогично беспредельной стрельбой плюс крутые виражи, пропасти- ТАКОГО КОКТЕЙЛЯ ВЫ НЕ НАЙДЁТЕ НИГДЕ! Гонки, Экшен, Шутер и немного, совсем чуть-чуть Рпг- всё это не абы как намешано, поскольку «получившийся напиток пьётся очень легко». Правда, честное слово!!! Это трудно словами описать. Это надо испытать. Ещё напоследок следует отметить неплохо сбалансированный уровень сложности. Разница вполне ощутима между roolie и veteran. Если на первом уровне сложности противники, как и вы будут без конца палить сколь угодно в кого попало, то в последнем случае они очень грамотно будут расходовать свой боезапас, ну и победить их будет сложнее не из-за уменьшения урона вашего оружия, как это делают в любой другой игре, а за счёт уже приподнятого AI. Этим бы творцам написать бы бота на CS, если они ещё живы. Как-то без концовки. Э-э-э… «Поехали дальше!»

Графика: для изометрии графа выглядит просто шикарно. Правда, создатели почему-то не украсили первый мир так круто, как все остальные. Видимо для пущего эффекта. К сожалению, большего я не добавлю, поскольку графику в текст преобразовать трудновато, чтобы понять, о чём в действительности я говорю. Для этого тут размещены скриншоты. И то по ним тоже никак нельзя оценить без искажений данную игрушку.

Музыка и звук: конечно же рок-н-ролл. Что же ещё может «играть в игре»? Жанр говорит сам за себя, великолепная музыка, но возможно полифония немного подкачала, а так- на высоте. Возможно, кто-то из незнающих и на это позарится: в самом начале вместе с логотипом фирмы interplay нас встречает трек, игравший где-то в начале знаменитого кино Терминатор-2. Звук отнюдь не на высоте, но вполне приемлемый. Также игру сопровождает голос комментатора, записанный с неплохим качеством, однако не сравнимый с голосом ещё одной знаменитости- Дюна: батл за арахис. Также, если диктору нужно будет что-то сказать, то сначала прервётся музыка, а потом он выскажется. А что же вы ещё хотели от Yamahi?

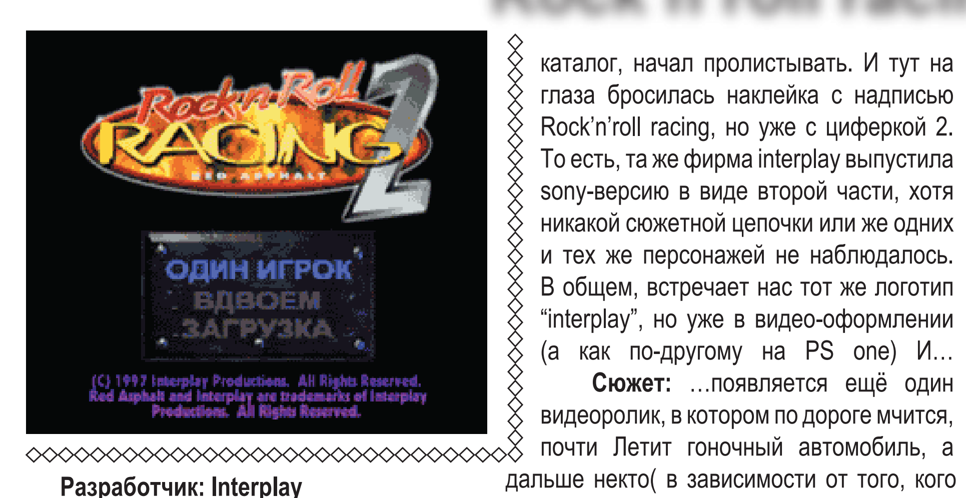


Ну что ж подведу итоги:
1) R'N'RR (sega MD)

Сюжет: 5 баллов *(особой оригинальностью не блещет)*
Геймплей: 9.5 баллов *(геймплей на высоте, реиграбельность- аналогично)*
Графика: 8 *(для 2d графики- просто отлично, но…)*
Музыка: 7.5 *(сама музыка вполне хороша, разве что слабая полифония)*
Звук: 4.5 *(можно было взрывы озвучить чуточку получше)*
Общая оценка: 9.9 баллов *(хотя бы за один геймплей, не считая всего остального)*

Вот я более-менее составил рецензию на sega md-версию этой обалденной игры. Ещё на приставке прошёл пару раз. Узнал-то об R'N'Rr из книжки с описанием и с кодами. А вот ЗЫЧ-диск с игрой нашёл совершенно случайно.

Rock'n'roll racing 2



Разработчик: Interplay
Жанр: Гонки
Платформа: Sony PlayStation
Год выпуска: 1997

Хотел проверить недавно скаченный epsxe 1.6 Пошел на рынок, нашёл мужичка, который умеет резать болванки с playstation-играми по смешной цене. Ну открыл каталог, начал пролистывать. И тут на глаза бросилась наклейка с надписью Rock'n'roll racing, но уже с циферкой 2. То есть, та же фирма interplay выпустила sony-версию в виде второй части, хотя никакой сюжетной цепочки или же одних и тех же персонажей не наблюдалось. В общем, встречает нас тот же логотип "interplay", но уже в видео-оформлении (а как по-другому на PS one) И…

Сюжет: …появляется ещё один видеоролик, в котором по дороге мчится, почти Летит гоночный автомобиль, а дальше некто(в зависимости от того, кого вы выберите в дальнейшем) начинает повествование с того, как давно его не было на нашей захолустной Земле. Позже некий странник рассказывает о том, что во Вселенную пришло зло в облике человека(то ли это у создателей мания величия, то ли это мания величия у меня, но какая-то гордость за людей появляется; странно: вроде галимая абстракция, а всё равно чем-то цепляет). И вот, единственный способ сразить данное зло- это КОЛЁСА-А!!! Ну, не в том смысле, что…, а в том смысле, что… победить всех соперников в гоночных заездах. И если вы слушаете всё это в русской озвучке, то не надо нервничать, когда в десятый раз повторяется фраза «…не на жизнь, а на смерть». Никто среди людей не виноват в этом, просто надо ссылаться на скудный лексикон английского языка, в котором (Я НЕ ЗНАЮ КАК!) они одним матерным словом заменяют весь наш словарный запас, богатый всякими Х.., П.., Ж.., Х.., М.. ну и так далее. Чито, опять от темы отошёл, да? В общем, в заключение надо сказать, что сюжет в этой версии приобрёл какую-никакую, а конкретику. Вот так вот! А-а, надо упомянуть о том, что согласно видеоролику, всё закончится на некой арене смерти(до которой я пока не дошёл), где вы один-на-один со вторым

чемпионом «не на жизнь, а на смерть»

Геймплей: провал, обрыв, полный пиз…! Э-э, прошу прощения, но так оно и есть! К сожалению, не всё золото, что блестит! Переход от изометрического пространства к полноценной 3D графике с камерой заднего вида в ps-версии кардинально меняет основу геймплея. Ну не чувствуешь уже того «жара» во время стрельбы на бешеных скоростях, когда присутствует обзор трассы вокруг автомобиля на все 360 градусов, тогда как во второй части обзор- исключительно 180 градусов переднего плана. И уже не сможешь так лихо подставить мину под противника и… Ну в общем, кто играл, тот поймёт. Однако не всё фуфло, что позолота. Ну например, невероятно быстрая игра. Да ещё пара капель азоту в топку и- полный улёт!!!. Также более разнообразное вооружение приятно для нашего сознания, но при этом пропадают некоторые детали, сильно не заметные для играющего в первый раз в эту игру. Скажем, пропала возможность покупать амортизаторы, которые по той же причине пространственного перемещения просто перестали быть необходимыми. Да, да пропали и трамплины, и возвышенности! Стоит вспомнить и о главперсах: в общем стиль графического оформления персонажей практически одинаков: те же полу-люди, полу-животные со вставными челюстями из титана и всё в том же духе, НО! В Rock'n'roll racing 2 есть такая приятная фича, как возможность прокачки персонажей, хоть и в самом примитивном образе (вождение, тактика, агрессия и всё). Мелочь, да? А приятно!

Графика: Тут ЗЫЧ бросает в бой все свои 32 бита. Миры, зарисованные в 3d ракурсе, выглядят куда приятнее, чем 2d изометрия на сеге. Это моё личное мнение, кто-то может не согласиться со мной. Я сам зачастую встречал во многих журналах игровые обзоры, с авторами которых я был совершенно не согласен. Я не спорю, что сложнее будет прорисовать текстуры для 2d графики, чтобы превратить 2d в 3d, чем накрыть простеньким «пододеяльником» примитивные полигоны. Тут, конечно же, надо учитывать, что в игре на сеге лично



мной не было замечено ни одной лишней текстуринки, торчащей из чёрт знает откуда-здесь всё сливается в единое целое. Такое не часто бывает. И всё же ИМХО: на зыче красивше! Плюс множество видеороликов. А не то зачем же игры для PS пишутся на CD?

Музыка и звук: Не пойму: то ли это пираты игру заглючили, то ли русификация подкачала, но музыки во время игрового процесса вообще НЕТ! Только в менюшке играет один трек, нечто вроде метала или что-то вроде этого(в тяжёлой музыке не разбираюсь). Ну звук вроде стандартный. Ничем особенным не отличается.

Подводим итоги:
2)R'N'RR 2 (SONY playstation)

Сюжет: 6.5 баллов *(за концовку в виде арены смерти)*

Геймплей: 6.5 баллов *(-3 балла за перемещение игрового пространства и за его последствия)*

Графика: 9 баллов *(за то, что Playstation- это Playstation, хотя и не предел её возможностей)*

Музыка: 1 балл *(за то, что хотя бы в меню музыка присутствует)*

Звук: 7 баллов (за более высокое качество озвучки, чем на sega md)

Общая оценка: 9 баллов *(бывает и так)*

Похоже, это всё, что я хотел рассказать о хитовом R'N'RR, побывавшем в моей жизни на двух платформах, и я, как истинный гамер со 14-летним стажем (начиная с atari 2600) рад, что повидал ЭТО и сумел поделиться своими ощущениями, вылившимися в виде желания написать эту статью. И я её написал. Желаю вам всего наилучшего!



~NES Music~

Полтергейст

Donald Land

Весёлый платформер с незамысловатым сюжетцем и под стать ему не менее весёленькая музыка. Даже во время схваток с боссами в музыке тяжело “выследить” какой-либо негатив. Что касается используемых инструментов, то стоит заметить, что в продукции Data East всегда сложно было выследить какие-то более-менее постоянные инструменты. Всё же в треках различных уровней используются похожие ритмы и “ходы”, причём всё это направлено на то, чтобы сделать стиль игры ещё более попозитивным, что на этого разработчика совсем непохоже.

В то время, когда я играл в Donald

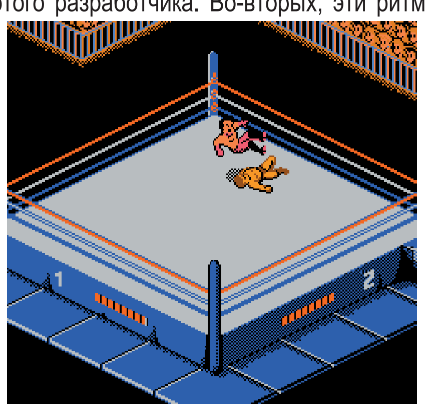


Land на реальной приставке, не обратил внимание на год выпуска. Запустив же игру на эмуляторе, я был очень удивлён, что в далёком 1987 году, когда разработчики игр ещё только осваивали архитектуру новой консоли для своих игр, композиторы Data East сделали такое качественно музыкальное сопровождение. Прежде всего, отмечу ведущую тему в большинстве треков. Собственно, это даже не один инструмент, а два, идущих в два “голоса”. Очень к месту здесь и качественный динамичный бас, добавляющий положительного колорита и без того пронзённой неповторимым позитивом игре. Он идёт как бы параллельно главному солирующему “голосу”, и в то же время ведёт свою индивидуальную партию.

В общем, что и говорить, далеко не во всех мультяшных платформерах на NES можно встретить настолько качественное музыкальное сопровождение. К сожалению, на сайте Zophar.net такого NSF-файла нет, но взять его вы можете и с другого неплохого ресурса по следующей ссылке: http://gilgalad.panicus.org/nsf/donaldland.zip

WWF WrestleMania Challenge

Не сказать, что музыкальное сопровождение по своей стилистке абсолютно подходит геймплею, но направление выбрано правильное: небольшие лаконичные треки для каждого из бойцов, сменяющиеся в процессе боя. Причём сменяются они только в соответствии с выступающими бойцами. С первых секунд безошибочно был определён характерный стиль Rare. Во-первых, параллельно основной солирующей партии (которая в том виде, в котором мы привылки её воспринимать, в изделиях от Rare встречается нечасто) идёт привычный псевдоскрипучий инструмент, который мы встречаем только в играх от этого разработчика. Во-вторых, эти ритм и



ударные мы также слышим в подавляющем большинстве других продуктов Rare. А бас, какой же там бас... С таким же успехом его можно приписать и к солирующей партии, чем музыка этого разработчика и отличается. И нам этот “фирменный” стиль очень дорог сердцу, хоть жанр и не совсем характерен для такого девелопера.

В общем, не буду голословным и дам вам самим послушать музыку из этой игры. А для этого нужно всего лишь скачать следующий NSF-файл: http://www.zophar.net/nsf/wrestcha.zip

Hudson Hawk

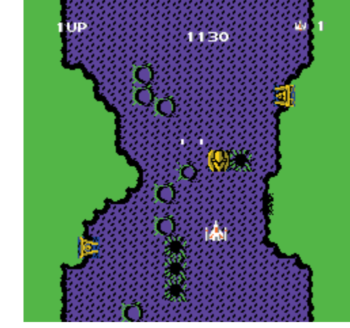
Ocean - один из тех немногих разработчиков, которые в плане музыки в своих играх не подводят нас практически никогда. И главный композитор этой конторы Jonathan Dunn не подвёл нас и в этот раз, представив очень живое и динамичное музыкальное сопровождение к игре, к тому же идеально подходящее геймплею. Музыкальные треки нас в очередной раз радуют: почти в каждой композиции присутствует так знакомый нам по играм от Ocean красивый фоновый



инструмент, выполняющий, по видимому, роль ритм-гитары, хотя ассоциации этого инструмента у разных людей разные. Да и ударные в композициях довольно колоритны и ярки. Но что это я всё про инструменты да про инструменты? Ведь красота самих треков превосходит все мыслимые пределы. К тому же, Jonathan Dunn постарался выполнять композиции не только в знакомом всем стиле Ocean, но и, подобно легендарному Тиму Фоллину, склонялся и к некоему подобию рок'н'ролла. Словом, хороший саундтрек для хорошей игры. И словами тут ограничиваться ну никак нельзя, поэтому бегом качать NSF-файл. Поверьте, если вы ещё не слышали этой музыки, ваши надежды оправдаются. У кого нет, все дружно качаем отсюда: http://www.zophar.net/nsf/hudhawk.zip

Galg

И по традиции, напоследок - об откровенном треше. В этом номере под горячую руку попалась Galg. Нет, я, конечно, понимаю, что 1985 год выпуска уже сам оправдывает свою “трешевость”. Но что-то мне говорит, что даже в это время композиторы звукового чипа NES могли всё же постараться. Итак, что же мы имеем? А имеем мы абсолютное отсутствие ударных, а только лишь одну “пищалку”, иногда разложенную на два голоса (хоть это радует). И так всю игру. Всё, мои комментарии иссякли. Треш - он и есть треш. Поэтому в Интернете я даже не нашёл на неё NSF-файла. И, кстати, ничего мы с вами не потеряли.



~Средства проигрывания приставочной музыки~

Полтергейст

В этом номере речь пойдёт об эмуляции... музыки. Музыки, естественно, приставочной. Ведь каждому из нас нередко хочется послушать игровую музыку отдельно от игры. И пользоваться при этом удобным интерфейсом с новыми возможностями. В этом нам помогут специальные средства для прослушивания приставочной музыки, в частности, с приставки NES (формат NSF). В этом плане выбор у нас есть как среди плагинов ко всем известному WinAmp'у, так и среди автономных проигрывателей. В тестовую лабораторию Romomania-Test-Lab попали следующие экземпляры: NotSoFatso 0.85, Meridian Advance 1.09, NEZplug 0.9.4.5, VirtuaNSF 1.0.1.5.

Если вы ещё не знакомы с таким понятием, как плагин (plug-in), то объясню: плагин представляет из себя сравнительно небольшой файл формата DLL, который по своей сути является не самостоятельной программой, а "лишь" добавкой к какой-либо существующей, поддерживающей плагины. В нашем случае это плагины для широко известного и распространённого проигрывателя WinAmp. А это значит, что все плагины, рассмотренные в данном обзоре, следует располагать в папке Plugins, находящейся в папке WinAmp. Обычно это "C:\Program files\WinAmp\Plugins", но может иметь и другой вид. WinAmp обнаруживает новые плагины автоматически и сразу же распологает их в списке "Плагины ввода звука" в настройках проигрывателя. Из этого списка вы можете как удалить тот или иной плагин, так и настроить его под себя. Существуют также и NSF-проигрыватели для DOS, но я решил не включать их в данный обзор по причине того, что они не обеспечат и половины тех удобств и качества звука, которые предоставляют нам соответствующие Windows-инструменты. И ещё одно замечание: прошу не путать NSF-файлы с композициями в этих файлах. Один NSF-файл чаще всего содержит композиции из всех уровней игры, а также из всевозможных заставок.

NotSoFatso 0.85

Производители: Disch, Tatsuyuki, Quietust, Xodnizel, Tzar
Год выпуска: ?
Веб-сайт: http://disch.zophar.net/
Тип: Плагин для WinAmp
Формат: NSF

Является моим любимым средством проигрывания NSF. Единственный из встреченных мной плагинов, который открывается в отдельном окошке. Нельзя назвать это провальным ходом, но возникает вопрос: зачем делать плагин с отдельным окошком, если с таким же успехом можно было сделать его автономным проигрывателем? Отсюда и некоторые неудобства: мы привыкли переключать песни в WinAmp'е с помощью обычных навигационных клавиш проигрывателя, а здесь нам приходится переключаться на отдельное окошко плагина и перейти к другой композиции NSF-файла уже оттуда. И это, на мой взгляд, единственный недостаток этого плагина, тем более, что "родные" навигационные кнопки WinAmp'а также не останутся без дела: они традиционно используются для переключения между позициями плейлиста NSF-файлов.

Ну, а теперь - к его достоинствам. А их немало. Во-первых, это, конечно же, великолепное качество звука. Вряд ли такое могут обеспечить какие-либо другие плагины. Во-вторых, огромное количество настроек, раскиданных по девяти закладкам окошка плагина. Большинство из них занимают настройки, связанные с количеством и громкостью "инструментов" NSF-композиций. В этом плане плагин представляется просто раем для "приставочного" меломана. Есть также и настройки, отвечающие за общую эквализацию (высокие, средние и низкие частоты), длительность одной композиции, автооткрытие окошка плагина и частоту дискретизации. Вобщем и целом, NotSoFatso представляется для меня лучшим выбором, ибо он очень функционален и при том вряд ли представит какую-либо сложность даже новичку.

Функциональность: 8,5
Интерфейс: 6
Удобство: 4,5
Общая оценка: 7,5

VirtualNSF 1.0.1.5

Производитель: Norix
Год выпуска: 2004
Тип: Проигрыватель
Формат: NSF

VirtualNSF
File Control Setting
Song information
Title Super Spy Hunter
Artist < ? >
Copyright 1991 SUNSOFT
Extra None
Song nc 1/ 51 Volume

Первое, что бросается в глаза в этом проигрывателе от создателя VirtuaNES, - возможность “конвертации” в WAV-формат, что немаловажно, если вы хотите прослушивать любимую музыку с NES на любом проигрывателе безо всяких плагинов или же, к примеру, прожечь эту музыку на болванку и потом слушать всё это на бытовой аудиоаппаратуре или в машине. Конечно, возможность перевода в WAV-формат совсем не так грандиозна, как кажется на первый взгляд, так как для этого можно воспользоваться любым звуковым редактором, но всё равно приятно, что разработчик подсуетился и встроил такую функцию в программу. На первой “странице” мы видим подробные сведения о NSF-файле, номер и общее количество композиций в нём и регулятор громкости. Я был слегка удивлён, когда не увидел на этой же “странице” навигационных кнопок для переключения треков в NSF-файле. Для этого разработчик приспособил клавиатуру, ведь не делать же “хвостатой” всё за свою коллегу! Почти для всех операций используются курсорные клавиши: “вперёд” и “назад” отвечают за переключение между композициями, “вверх” и “вниз” - за “плей” и “стоп”, пробел - за паузу. Эти операции можно проделывать и мышью, но это довольно неудобно: команды, отвечающие за эти функции, располагаются в меню. Сразу можно сказать, что интерфейс у программы реализован довольно посредственно.

Настроек “инструментов” у программы ненамного меньше, нежели у NotSoFatso, но в плане интерфейса это опять же реализовано очень неудобно: громкость инструментов в одном окошке, флажки включения/выключения - в другом.

Не обошлось и без “непоняток”. Например, в настроечном окошке Sound мне встретился флажок под названием “Reset value of $4017 is $40”, предназначение которого я ещё не выяснил. Честно говоря, сперва проскочила мысль, что Norix стал требовать деньги за своё творение :)

Функциональность: 6,5
Интерфейс: 3
Удобство: 3
Общая оценка: 4,5

NEZplug 0.9.4.5

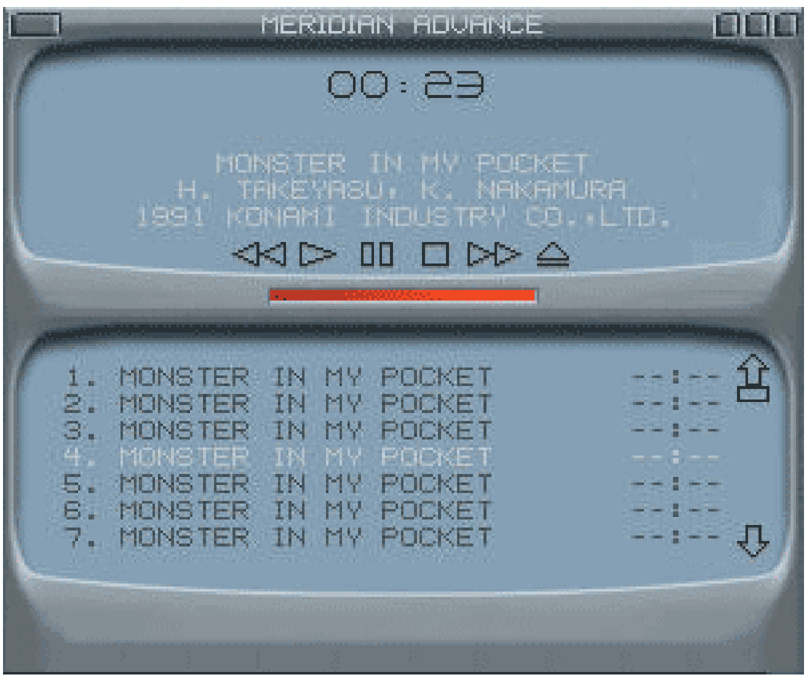
Производитель: Mamiya
Год выпуска: ?
Тип: Плагин к WinAmp
Веб-сайт: http://nezplug.sf.net
Формат: NSF

Единственное преимущество NEZplug перед NotSoFatso заключается в том, что в процессе его работы не открывается никаких дополнительных окошек, т.е. для переключения треков в NSF-файле используются стандартные навигационные кнопки WinAmp’а, что, на первый взгляд, очень заманчиво. Но не спешите с выводами. Дело в том, что плагин позволяет использовать эти кнопки для перехода между NSF-композициями только в том случае, если сам NSF-файл находится в плейлисте один. Если же окаянный содержит в себе два или несколько файлов, то кнопки будут выполнять свои штатные функции, так что переходы между “внутренними” треками станут невозможными.

Количество настроек, мягко говоря, не впечатляет. Мало того, для неопытных пользователей изменение настроек может показаться сложным. Всё дело в том, что разработчик реализовал это простым открытием конфигурационного ini-файла в Notepad’e (или любом другом редакторе), в котором и надо изменять нужные настройки. Не самый лучший подход, но для advanced-юзеров вполне осуществимый. К качеству звука особых придирок нет. Разве что настройку по частотам придётся производить с помощью штатного эквалайзера WinAmp’а, поскольку встроенного плагин, к сожалению, не имеет.



Функциональность: 4,5
Интерфейс: 2
Удобство: 6,5
Общая оценка: 4,5



Meridian Advance 1.09

Производитель: Jason Cline
Год выпуска: 2001
Тип: Проигрыватель
Веб-сайт: http://meridian.overclocked.org
Формат: NSF, GYM (Sega Mega Drive), SPC (Super Nintendo), GBS (GameBoy)

Является самым распространённым и популярным проигрывателем приставочной музыки. Имеет неплохой интерфейс (кстати, подобно WinAmp'у, можно добавлять свои скины), кучу настроек, касающихся не только чисто эмуляционной стороны (количество инструментов, их громкость и т.п.), но и других, более мелких. В этом плане находим ещё одно сходство с WinAmp'ом: возможность поменять спектральный анализатор на осциллоскоп или вообще выключить визуальную подсветку звука.

Как вы уже успели заметить, изначально проигрыватель поддерживает четыре формата приставочной музыки с разных платформ, но по идее возможно и добавление других, о чём говорит соответствующий раздел в настройках. Из внимания не упущены и плагины DSP-эффектов. Откровенно провально в этой версии проигрывателя реализовано построение плейлистов. Чтобы сделать его "многопунктовым", придётся изрядно попыхтеть в Playlist Editor'е, также не отличающемся особым удобством. Да и в этом случае работа свежесозданного плейлиста не гарантирована.

Функциональность: 9
Интерфейс: 8,5
Удобство: 7
Общая оценка: 8

Постскриптум...

Разумеется, этими четырьмя средствами проигрывания приставочной музыки списко далеко не кончается, и вы всегда можете скачать другие (а также, разумеется, и описанные в этом обзоре), к примеру, со страничек http://www.zophar.net/utilities/nsf.html и http://www.zophar.net/gym . В этот обзор мог попасть и другой NSF-плагин к WinAmp'у под названием Bleep! 1.04, но, к сожалению, он попросту отказался определяться в проигрывателе. Возможно виной этому давний год выпуска плагина - 1999-ый - и, как следствие, предназначение его для более ранних версий WinAmp'a. Хотя, заметим в скобках, и в Readme-файлах таких плагинов как NotSo Fatso и NEZplug также упомянуто о подобном. Тем не менее, последние работают в проигрывателе без каких-либо значительных придирок.

Хочется также успокоить и любителей сеговской музыки, возмущённых тем, что в обзор я поместил только тест Meridian Advance. Дело в том, что работа плагинов для проигрывания GYM (тот же in_gym.dll) чаще всего аналогична NEZplug, а значит, особо "развернуться" здесь не удастся, нужно только брать нужный вам плагин и располагать его в папке "Plugins".

Хочется надеяться, что данный обзор поможет вам определиться с подходящим именно вам средством проигрывания приставочной музыки. А если уж это так и будет, то я уверен: вы сможете окунуться в ностальгию, что называется, "по полной".



Игра VS Игрок. Часть 2

BAZER

Сегодня хочется поговорить о таком явлении, которое сейчас так популярно обсуждать в СМИ. Явление это ставят в один ряд с такими «кошмарными» вещами как молодежь, которая насмотревшись рекламы пива тут же бежит его пить, как наводнившая прилавки порнографическая продукция, с которой нужно бороться, только вот «умные дяди» никак не могут решить – а что же такое «порно»? Собственно речь пойдет о игромании. В психиатрии этот термин стоит рядом с такими словами как «эскапизм», «шизофрения» и «синдром второго дна» (когда человек не может резко сменить какой-либо род деятельности, например, много есть, пьет, курит, работает, играет). Собственно истерия не на пустом месте появилась. Покатайтесь по России (Москва-Питер не в счет, тут с этим начали бороться) – повсюду пятирублевые автоматы «777», «бандиты» и прочие «сафари». Бабки и дедки со стеклянными глазами всаживают свою пенсию и оживленно обсуждают, что «позавчера Михална срубила на 50 рублей 2 штуки». И играют. И молодежь никто на предмет совершеннолетия не контролирует. Паспорта не смотрят. И за уши 12-летних из компьютерного клуба не оттащишь… О последнем и буду с вами говорить.

Эскапизм – бегство от реального мира в собственный иллюзорный (всем слушать Арию – Твой новый мир). Он комфортен, в нем ты можешь все, исключено разочарование, ведь мир меняется мановением мысли. В него бегут. Прежде всего подростки (не хочу обижать юную часть читательской аудитории, но молодость – это тот недостаток, который быстро лечится, причем сам по себе). Подросток не в силах противостоять реалиям жестокого мира, с присущем молодости максимализмом тяжело принимать многие вещи. В условиях достаточно быстрой социализации – ясли, сад, школа, кружки секции – подросток быстро взрослеет. Нравственно быстро. Гонят телевидение, радио, образование (будем смотреть правде в глаза – 6 уроков в день и домашка до 11 вечера для 10-тилетнего парня – это вам не шутки!). Объемы информации огромны и все наваливается на неокрепшую детскую психику. Начинают играть гормоны, ломается голос, начинают расти усы – хочется обнять весь мир, хочется все попробовать. И кругом обломы. Жизнь начинает бить ключом, причем разводным и по голове. Где взять на все денег, никто не понимает, никто не любит, как отмазаться от армии, куда пойти учится? Ответы на все эти вопросы сложны для взрослого, а подросток просто теряется. Но как известно, выход есть всегда. Никто не дружит, потому что я «толстый, тупой и не красивый» - есть инет. В инете есть куча форумов, чатов, блогов. И людей там много. И если что по морде не дадут, и всегда можно сменить надоевшего виртуального друга на другого. У кого нет возможности лазить в инет (наркота еще та, попробуйте не залезать в инет неделю, а потом прийти на любимый форум – ёлы-палы, сколько всего произошло!!!), те играют в игры. Нет компа дома – есть компьютерный клуб. Современные игры не требуют столько фантазии, как игрушки 20-тилетней давности, они уже достаточно реалистичны. Если раньше в спецлитературе писалось о том, как игры развивают мышление, логику, моторику, то теперь все больше о «отсыхании суставов правой руки» из-за непрерывной работы с мышью. Это жутко вредно для глаз, мозга и, простите, задницы (геморрой – не миф!). Загнивающий Запад озабочен, тем, что малолетние дебилы поиграв в Painkiller хватают ружье (разумеется виноваты игры, а не родители, воспитавшие имбицила) и идут в школу мочить своих же друзей. Детишки, с присущей именно детям, жестокостью, убивают родителей (sic!) монтировкой, за то что те не купили им новую приставку. Мы тоже не отстаем – «акция возмездия» в синагоге, была спровоцирована не фашистом, а поклонником шутеров. Европа тоже не отстает – комитет по играм запрещает в играх красную кровь (во дураки, зеленая кровь, конечно, меняет все кардинально). Присваивает буковки, мол в эту игру детям до 16-ти играть нельзя – жестокая! Странности на каждом шагу…

Но я эту демагогию развел не для того, чтобы обвинять игроделов или подростков, которые прячутся в монитор от реального мира с его жестокостью. Я о воспитании. Просто о воспитании. Считаю, что виноват всегда родитель. Парень в 15 лет, вместо того чтобы тусоваться с девочками, играть в футбол – тусуется с девочками в инете и играет в «фифу». Он не виноват. И если он станет зависимым от игр – тоже не будет виноват. Мама с папой недосмотрели и вырос вот такой, которому кроме компа ничего не надо… Сейчас мне 22 года (1 июля 23 исполнится, жду подарков -)))))))) и за компьютером я провожу около 4-5 часов в день, при том что пока не работаю, а работа явно будет офисная, то есть еще 8 часов добавится. Разумеется в основном инет и игры. Но! По утрам 3 километра по стадиону, вечером 3-4 часа баскетбола, по пятницам неизменное пиво с друзьями, выходные – шашлык, лыжи, танцы и прочая культурная программа. И кто скажет, что я игроман?



Игры, которые нам нравятся

Splinter

Описанные ниже умозаключения навеяны отчасти статьями Jo Riverman'a и Bazer'a, отчасти собственными размышлениями по поводу современного рынка игр, и моего к нему отношения. Я уверен в том, что многие мои позиции присущи всем вам, или большей части. Ведь все мы – Олдскул, те, кто одними из первых протаптывал тропы геймерства, по которым сейчас легким прогулочным шагом ходят толпы новых поколений геймеров, да и стариков тоже нет-нет да и затянет поиграть во что либо этакое современное. Но блин, не лежит у нас душа к Эпопеям, где сюжет может развиваться с месяц реального времени. Мы привыкли больше к старым добрым Игрушкам, где прохождение занимает час-два, зато сложность такая, что и с сотого раза не всегда удается завершить миссию. Азарт появляется, накал страстей напрягает нервы! Это вам не вялое покатывание крысы по столу, с одновременным неторопливым почесыванием в му.. (затылке (<цензура автора>), как водится у современных геймеров. Ну нет, я ничего особо плохого не хочу сказать про современные игры, каждому, как говорится, свое. Но посади нынешнее поколение за какую-нибудь зверски активную аркаду, и он бросит игру на пятый раз, даже не пытаясь уловить тонкостей, слишком неинтересно, когда тебя гасят на сороковой секунде игры, так они считают. У нас же напротив, такие интерактивные мегаметражные фильмы, которые производят вагонами, вызывают зевоту, и нисколько не привлекает даже навороченная графика и звук. Хотя бывают исключения. Не могу сказать ничего плохого о современных стратегиях, может потому, что я в них не играю? Никогда не играл, если не считать Дюну и Вормс 2. Это шедевры. Даже я заигрывался 8). Но из того, что есть сейчас я не смог подобрать ничего, что заняло меня более чем на 10 минут 8(. Казалось все безнадежно, и мне придется довольствоваться до конца жизни старыми добрыми консольными играми и антикварными платформами, да еще досовыми игрушками 80-ых. Ну и что вы думаете? Когда я рылся в сети в поисках ДОСовских игрушек, я наткнулся на портал OLD GAMES, где эти самые гамез оказались очень даже не олд, и совсем даже не маздай! Игры произведенные в 2000-2005 года специально для Олдскулеров! Я скачал пару: BALLOON BLAST и BRICKS OF ATLANTIS, и офанарел. Bricks of atlantis игра-ремейк знаменитого арканоида, с классным Direct 2d, хорошим звуком, отличным дизайном. Уигрался! Про Balloon Blast скажу так- поскольку версия - шаровары, и на игру дается 1 час без ключа, я три раза сносил и бекапил винду, что бы поиграть 3 часа. Ключик то стоит нехило! 20 президентов!!!. А игра прикольная. Ну а кто из вас не знает ZUMA de luxe? Чем плоха эта игра? А ведь тоже современная! Словом, дело не в том, что производители игр лепят неинтересные копии, или, как сказал Jo,- клоны. Многим эти клоны очень даже нравятся. Просто нам более по душе такие игры, в которые мы играли на заре компьютеризации, когда игра на компьютере была сродни ощущениям полета на дельтаплане, а на собственном компьютере- как на собственном дельтаплане 8).

Ну и как следствие, мы с презрением смотрим на достижения современного игростроительства. Нас можно сравнить со старыми дедками, которые бурчат, дескать «В наше время на горку на подъемнике не въезжали, мы туда пешком шли… хлюпики… маменькины сынки..». Но то же самое последнее поколение геймеров будет говорить лет через 30 следующим, типа мы мышки руками катали, и в мониторы глазами смотрели, а не прямо мозгом принимали 8). Вот такое мое глобальное мнение. Не стоит ходить в магазин и покупать дорогие современные игры. Лучше из сети скачать отысканную малометражку или ром, и сидеть над ней столько же времени, сколько уходит на монотонное прохождение современной игры. Надоело- в архив, и айда в сеть за новой 8). А производители про нас не забывают, целые фирмы пашут на Олдскулеров, ARCADE LAB, например. Игры выходят, есть даже очень интересные. И не стоит вешать нос по поводу того, что наши взгляды устарели. Нет! Наши взгляды просто отличаются от современных, наши мнения более зрелые, а оценка и подход к играм базируется на огромном опыте, пронесенным из конца восьмидесятых. We are together! We are forever! WE ARE RULEZ!!!

Respect to all –
S_p_l_i_n_t_e_r_/-3-n-c-

Мозговой штурм

Tarantul

Давным-давно, когда компьютеры и домашние консоли ещё не были такими мощными как сейчас, когда еще не сформировался полностью тот или иной классический жанр компьютерной игры, когда разработкой и созданием игр занимались не ради прибыли, а ради удовольствия, когда только появлялись на свет нынешние монстры игровой индустрии, игры были маленькими, простыми и интересными. Но именно эти простые игры стали классическими, пройдя сквозь десятки лет, и дошли до наших дней практически не изменившимися. Lines, Tetris, Сапёр, Snake, Морской бой, Крестики-нолики обрели свою вторую молодость на экранах наших мобильных телефонов и КПК. И эти, на первый взгляд, разные игры объединяет одно – это всё логические игры.

В принципе, термином «логическая игра» можно наградить любую игру, в которой нужны не только рефлекторные движения пальцев рук, но и участие мозга в игровом процессе. Нужно думать и в адвенчурах (решая головоломки), и в стратегиях, и в спортивных менеджерах, и даже, иногда, в аркадах. Но в этой статье пойдёт речь именно о классических логических играх. В их число также войдут и настольные логические игры, пришедшие на компьютеры с появлением искусственного интеллекта. Так как наш журнал о видеоиграх, то отбросим в сторону логические игры на PC. К тому же, на одно только перечисление наименований этих игр уйдёт не один десяток журнальных полос. Не будем затрагивать и логические игры, вышедшие на консолях последних поколений (их всё равно ничтожно мало). Обратим взоры свои хотя бы на двух самых известных отпрысков корпорации Нинтендо.

Для начала пройдёмся по нашей любимице NES. Богатство игр впечатляет, но хороших маловато. Первое, что приходит на ум – шахматы. То есть The Chessmaster. Других достойных шахмат на восьмибитной старушке (за исключением игрушечных Battle Chess) попросту нет. Да и для «сильных» шахмат нужен компьютер помощнее. Зато традиционных восточных настольных игр огромное разнообразие. Маджонг (встречающийся в больших количествах), китайские шашки Го, японские шахматы Сёги. Во всё это научиться играть не составит труда, так как правила практически всех игр можно легко найти в интернете. Например, Го являются прообразом народной студенческо-школьной забавы под названием «точки». Цель игры – окружить и «съесть» точку противника. Маджонг очень хорошо снимает напряжение и усталость, а также развивает внимательность и мышление. Ну а Сёги – игра для любителей подумать и для тех, кому надоели классические шахматы. Для тех же, кто предпочитает играть в настольные логические игры с живыми людьми, игроделы придумали множество уникальных игр-головоломок для NES. Одна из самых популярных – Binary Land. История про двух пингвинят, которые должны встретиться друг с другом в условленной точке, но им мешают злобные пауки со своими паутинками-ловушками. Причём игрок управляет сразу двумя пингвинами одновременно, один из которых повторяет движения своего друга с точностью наоборот. Игра сложная, но захватывающая. Поначалу очень тяжело координировать движения пингвинов, но после нескольких тренировок игра пойдет как по маслу. Очень любопытная трилогия Adventures of Lolo, в которой главный

Adventure of Lolo. Ситуация безвыходная. Этот зелёный зверь заснул прямо на пути у Лоло. Остаётся лишь совершить харакири.



Третий уровень Solomon's Key заставляет уже задуматься...

герой, представляющий собой некое покемонообразное существо, должен переходить с уровня на уровень. Но для этого надо умело распоряжаться оружием (оно ограничено), временем и условиями местности. Порой одна маленькая неточность в выполнении последовательности действий сводит на нет все усилия игрока. К этой же серии относится и игра Eggland. Немного эту игру напоминает Kickle Cubicle. Для тех, кто любит с умом двигать блоки, специально созданы Babel no Tou и русская поделка Warehouse №18. Для любителей думать в постоянном движении приятно будет сыграть в Moai Kun, Mario Bros и обе части Solomon's Key (увлекательная, надо сказать, вещь). А для тетрисоманов на консолях Nintendo так вообще сплошной рай. Тут и классический Tetris, и космический Klax, и странноватый магнитный Deblock, и оригинальная головоломка Egypt. Даже игрушка Flipull поможет скоротать несколько часов. Тем же людям, которые хотят проявить свою эрудицию и начитанность на деле, подойдут игры серии Jeopardy!. Это американский аналог нашей телевизионной «Своей Игры». Только вот стать новыми вассерманами и друзьями у вас вряд ли получится. Вопросы в этой игре рассчитаны на интеллект американца, поэтому они почти все про Америку. Ещё одна проблема, возникшая лично у меня с этой игрой, заключалась в правильном написании ответов. Ну откуда же мне знать, что Колумб у них зовётся Колумбусом, а врач-дерматолог – дерматологистом… А так ничего, что-то угадать (и правильно написать!) временами удаётся.

А теперь взглянем на арсенал логических игрушек на Super Nintendo. Здесь уже выбор ещё богаче! Среди разнообразия тетрисов можно найти весьма интересные вещи. Такие как Tetris Attak, Araiguma Rascal, Zoop. Да и вообще, клоны игры нашего соотечественника пользуются огромной популярностью на этой консоли. На SNES также есть две весьма необычные игры, очень популярные в середине девяностых, – Lemmings и Troddlers. В них обеих главной задачей является благополучно довести маленький народец до пункта назначения. Коэффициент интеллекта этого народца явно зашкаливает, причём в отрицательную сторону. Человечки прут напролом без цели и усталости, несмотря на препятствия. С небольшой натяжкой к жанру логических игр можно отнести и Eek! The Cat. Цель фиолетового кота, героя одноимённого мультфильма, в целости и сохранности довести бабулю, прущую напролом подобно леммингам. Нечто похожее можно было встретить на одном из уровней игры про Червяка Джима.



Binary Land. Подруга запуталась в паутине. Добегалась дура. Нужно срочно бежать к ней на помощь. Только сперва пауков прихлопну.

Конечно, это чистой воды аркада, но и подумать тоже придётся. А вот и наша старая знакомая Jeopardy! Теперь она представлена сразу тремя версиями – классической, спортивной и делюкс. И по-прежнему остаётся уделом американцев. Ну а что вы хотите, если в спортивной версии мне в первом же раунде выпали темы «Бейсбол», «История бейсбола», «Бейсбольное попурри», «Бейсбольные тренеры»…



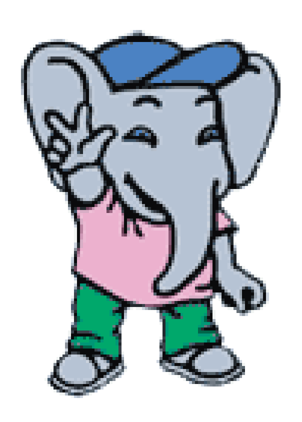
Выражение лица моего подопечного не вызывает доверия. Олигофрения в стадии дебильности как минимум…

Нет, уж лучше я поиграю в «Feud Family», иностранного предка нашей «100 к 1» с Гуревичем. Ещё одна игра, Jigsaw Party, представляет собой процесс собирания паззла на время, соревнуясь с компьютером. В общем, добротных игр на этой консоли хватает, и перечислить их все – задача не из лёгких. Я упомянул лишь те, которые мне приглянулись.

Скажу честно, хоть SNES и выглядит заманчивой и привлекательной, благодаря своей палитре цветов, но лично для меня самые интересные логические игры останутся те, которые вышли на её предшественнице в восьмидесятых годах прошлого века. Ну есть в них какой-то шарм и ничего с этим не поделаешь. Все последующие игры, выходившие за последние 15 лет, выглядят на их фоне обычными клонами без свежей идеи, но с красивой графикой.

Рассуждения о судьбе NES

Алекс



Денди… Как много в этом слове… Для любого опытного геймера это слово – не пустой звук. Приставка NES (Nintendo Intertainment System, или Famicom – первое название прижилось в Штатах, а второе в Японии), известная больше у нас как Денди (Dendy Classic, Dendy Junior и др.), пришла к нам в 1993 году. Нет, я не буду тут дотошно рассказывать об истории возникновения приставки – цель моего опуса состоит лишь в оценке с высоты сегодняшнего дня значимости этой игровой консоли.

Итак, шел 1993 год. Никому доселе неизвестная компания «Стиплер» начинает набирать обороты, знакомя российскую общественность с новым игровым шедевром. Сказать, что Денди пришлась по душе российским детям – это не сказать ничего. Думаю, многие помнят, как они просто умоляли своих родителей купить им это чудо. Лично для меня же покупка Денди до сих пор является одной из самых значимых за всю свою недолгую жизнь – именно с этой приставки началось мое приобщение к миру приставочных игр.

Но, наверное, я сильно забегаю вперед. Надо сказать, что появление НЕС на российском рынке в это время оказалось весьма кстати для популярности самой приставки – молодежь в основном увлекалась только Спектрумом, да и то больше в компьютерных клубах, так как купить сей агрегат могли позволить себе далеко не все, особенно в глубинке. Было ясно одно – ниша на российском рынке переносных приставок явно пустовала, и Денди с успехом ее заполнила. Да и реклама сделала свое дело – «Денди, Денди, мы все любим Денди! Денди – играют все!» - постперестроечным сознанием российской молодежи было довольно легко манипулировать. Отсутствие надобности в нудной загрузке каждой игры под завывание кассетной пленки казалось игроку просто невероятной вещью, а даже такие самые первые доступные игры на НЕС, как «Танчики» и «Марио», погружали молодого геймера в своеобразную «игровую эйфорию», зачастую выбраться из которой тот мог только после трех-четырех часов беспрерывной игры, или после пинка отца, чтобы отпрыск шел делать уроки. Что и говорить, но это действительно просто и гениально одновременно – простейшие игры с примитивной по нынешним меркам графикой, но ураганным геймплеем были способны надолго удержать игрока у экрана телевизора.

Стоит оговориться, что приход приставки в Россию, особенно в малые города и глубинку, запоздал по сравнению с общемировой тенденцией. Да это и понятно. Что-ж, пожалуй, 1993-1996 годы – это настоящий расцвет и пик популярности приставки в России. Началась, если так можно выразиться, тотальная «дендемания» - настоящий бум игровой консоли был налицо. К слову, прямой конкурент Денди – Sega Master System – абсолютно не вписался в российские реалии, посему и не прижился. В большинстве крупных и средних городов открывались магазины, торгующие приставками Денди и аксессуарами к ним. Для многих будущих, да и уже состоявшихся юных геймеров подобные магазины были этаким почти ежедневным местом паломничества – неважно, что денег не было, один только взгляд на пристаку и картриджи уже вызывал внутренний трепет, умиление и безграничное желание иметь у себя дома ту или иную вещь. Изображение стиплеровского слоненка для школяров было чуть ли не божественным символом, а картридж для приставки был самым лучшим и желаемым подарком игроку на свое день рождения. Для меня же покупка картриджа для приставки было настоящим событием – поход в магазин я ждал и обдумывал задолго до заветного дня, а в магазине от волнения чуть не задыхался, однако придя домой с новеньким картриджем я был на седьмом небе от счастья!

Денди становилась настоящей «народной» игровой платформой. Зарождались геймерские сообщества, возникали фан-клубы. Даже вырабатывался особый геймерский сленг – что такое «гамовер» и «1UP» знали все. Маслица в пожар популярности приставки подлил начавший издаваться в 1993 году журнал «Видео Асс Денди» - самый первый журнал в России по видеоиграм, он был настоящим законодателем мод в среде консольщиков. Журнал в буквальном смысле зачитывался до дыр, а материалы издания прививали еще большую любовь к Вселенной Денди. Хотя нельзя и не отметить некоторой негативной черты зародившегося геймерского образа жизни – приставка зачастую становилась камнем преткновения в бытовых спорах между ребенком и его родителями, многие из которых весьма настороженно относились к буржуйской новинке, подкрепляя свои слова маразматическими рассуждениями о вреде приставки для телевизора, а капризность чада с постоянными просьбами о покупке новой игры нередко вызывала обоснованное недовольство «родичей». К тому же сам факт наличия у ребенка игровой приставки позволял чувствовать себя

«в теме», а те невезучие дети, которым родители по тем или иным причинам не могли купить это игровое чудо, зачастую становились белыми воронами в компании геймеров-одноклассников.

Посыпались игры одна за другой. «Черного плаща», «Контру» и «Зеленый берет» знала вся молодежь. Серия игр «Марио» никого не оставляла равнодушным. Черепашки-нинзи были предметом подражания у уличной детворы. Все хотели быть такими же сильными, как Робокоп и Терминатор. Дети жили игрой, приставка становилась, по сути, неотъемлемой частью их жизни. Человек, прошедший от начала до конца какую-либо сложную игру, пользовался настоящим почетом, а количество пройденных игр приравнивалось как к звездам и лычкам у военных и свидетельствовало о «профессионализме» игрока. Что и говорить, но для многих знаменитых игр НЕС стала отправной точкой их карьеры – одна только Final Fantasy чего стоит! Вообще же за всю историю существования приставки было выпущено более трех тысяч игр, которые разрабатывались более сотней производителей. Пусть и далеко не все они дошли до нас, но все равно очень впечатляет!

В эти шальные для страны годы доступность приставки все же была высокой. Тут уж и не обошлось без заботливого «дяди Ляо» - по большому счету, игроков абсолютно не волновало, где производятся приставки, картриджи и всевозможная атрибутика – геймеру подавай Ее Величество Игру, а на пиратство было абсолютно начхать. Лотки с китайскими желтыми картриджами можно было встретить повсюду, а возможность обмена картриджей в некоторых точках делала доступность консоли еще выше. Да и стоит ли простому обывателю винить китайских подпольщиков – ведь не благодаря ли им приставка и была столь доступной и позволила бедноватой российской общественности влиться в ряды мировой игровой индустрии?

М-да, были годы… Но ничто не вечно на этой Земле, всему когда-то приходит логический конец. И бешеная популярность Денди не стала исключением из этого правила. Новые детища игровой индустрии, такие, как Sega Genesis (Megadrive 2) и SNES сбросили с трона легендарную восьмибитку. Да и не было тут ничего удивительного – новые приставки были мощнее и современнее, к тому же подкрепленные хорошей рекламой и продвижением продукта, в результате чего НЕС и сдала свои позиции. Но все же тот фурор, который произвела Денди на российском рынке, практически никому не удавалось более достигнуть.

Так чем же явилась Денди для российской публики? Ответ, думаю, вполне очевиден – НЕС стала золотым ключиком, весом в пуд золота, открывшим настежь ворота в мир приставочных игр для российских геймеров. Кроме этого, NES, пожалуй, явилась самой популярной платформой, которая когда-либо была в нашей стране. Кто считает не так – бросьте в меня камень! Денди олицетворила собой целую геймерскую эпоху – эпоху со своим началом, прекрасной жизнью и достойным закатом. С закатом этой эпохи началась другая – эпоха 16-биток, но это уже иная история. А закончить мне бы хотелось словами С.Супонева: “Что ни говорите, а 8-битный формат хоронить рано. Действительно, игры для Денди уверенно занимают место в разделе “Классика”. И через несколько лет, в каждом доме или, по крайней мере, в каждом районе будет своя библиотека компьютерных игр. И когда библиотекарь или, вернее, картриджетекарь спросит у вас: “Чего бы вы хотели посмотреть?”, Вы ответите: “Я, пожалуй, пойду в отдел “Классики” - классической игровой литературы. Именно там и будут находиться 8-битные игрушки”.

Легенды Трансильвании

Tarantul

Кевин, мальчик 14 лет, вырос на сказках, преданиях и историях об искателях приключений и сокровищ. Рассказы почтенных старцев города Иова будоражили его еще не окрепший разум. А больше всего ему нравилось слушать легенды о великом воине с кнутом, борце с нечистью в здешних краях. Эти легенды были очень популярны среди жителей Трансильвании, но не многие верили в них. Нет, в нечисть и силы тьмы они, конечно же, верили. Они, можно сказать, жили бок о бок с ними. Люди не верили, что один человек смог победить графа Дракулу и его армию. Согласно преданиям это событие произошло 7 лет назад. Страна была очищена от нежити, но как оказалось не навсегда. Месяц назад отца Кевина нашли мертвым на восточной окраине города со следами волчьих укусов. А 5 дней назад ушел ловить рыбу и не вернулся дед Кевина. Он очень любил своего внука, но отказывался брать его с собой на рыбалку, опасаясь за его жизнь. Дед Кевина был очень уважаемым человеком и многое сделал для родного города, за что был даже награжден почётным орденом Иова в виде рубинового кулона в золотой оправе. Старик им очень гордился и никогда не снимал со своей шеи. Теперь, после исчезновения деда, мальчик попросту остался один. Правда, его воспитанием с детства занимался местный священник, добрейший человек. Но он был в последние дни сильно занят в церкви: народ, прослышавший о полчищах нечисти, начал усиленно посещать святое место. К тому же с недавних пор по ночам на улицах города стали появляться странные существа в зеленых одеяниях. Жителям пришлось срочно чертить на дверях и ставнях своих домов «защитные знаки» и читать молитвы на них. Такой заслон силы зла преодолеть не могли. С первыми лучами солнца они попросту исчезали, дабы следующей ночью появиться вновь. А вот против оживших скелетов и оборотней, которых многие видели за чертой Иовы, горожане специально разбрасывали головки чеснока у входа в город. Этот прием был очень эффективен и действовал безотказно.

И вот настал день, когда связь между городами Трансильвании оборвалась. Между ними нельзя было передвигаться без риска для жизни. Началась эпоха, вошедшая в летопись как «Великая блокада городов». Лишь некоторые смельчаки отваживались на путешествие. Многих из них больше никто не видел… За последнюю неделю в Иову, являющуюся сердцем Трансильвании, прибыло всего 3 человека. Одного из них пришлось буквально тащить на руках до церкви, чтобы вылечить его раны. Он был в бреду и все время бормотал о двухголовых чудищах, болотных тварях, городе женщин и дьявольском лодочнике. Этот путник был единственный, кто пришел с западных земель, где распластались болота Беласко, и протекала Мертвая река.

Двое других путешественников оказались купцами из Вероса. Они с застывшим ужасом на лице, заикаясь, рассказывали о том, что творится на дорогах Трансильвании. Больше всего страху они пережили, когда переправлялись через реку, так как мост через нее был разрушен. Стоило им только сесть в одну из сотен лодок, оставленных кем-то на берегу, как из воды начали выпрыгивать ужасные существа с телом человека и головой рыбы и пытаться сбросить их с лодки. В данной местности давно уже ходили легенды об этих монстрах. Одни говорили, что это утонувшие рыбаки восстали из преисподней в новом обличии. Другие утверждали, что это люди, поклоняющиеся водяному монстру и ставшие впоследствии рыболюдьми. Так или иначе, обе легенды сходились к одному: эти существа – жуткие исчадия ада. Они и раньше жили в реках и озерах Трансильвании, но не в таком огромном количестве. Да и люди с ними боролись, расставляя в местах их обитания рыболовные сети с привязанным к ним чесноком.

Вообще, Кевин знал очень много местных легенд. Многие из них ему рассказал дед, некоторые священник. Но больше всего сказаний знал торговец кристаллами. О его происхождении и его прошлом никто ничего не знал, да и сам он о себе не предпочитал рассказывать. Было лишь известно, что он много путешествовал, изучал магию и состоял в одном из секретных обществ Трансильвании. Но сейчас он прочно осел в Иове и зарабатывал себе на жизнь чародейством, да продажей белых магических кристаллов. По его словам, кристаллов, которыми он торговал, в природе существует всего три типа: белый, синий и красный. По идее, торговля магическими артефактами была всегда запрещена всеми гильдиями магов во всем мире, дабы обычные люди не могли нанести вред себе или окружающим. Но белые кристаллы свободно продавались в городах, благодаря своим безвредным для простого смертного свойствам. Они всего лишь показывали человеку, смотрящему сквозь них, невидимые предметы. Синий и красный кристаллы обладали большей мощью. Синий кристалл позволял управлять водной стихией, а красный, самый мощный из всех, давал еще и возможность призывать духов.

Вот этот торговец кристаллами и был основным источником слухов о жутких монстрах. Он рассказывал о том, что зло не уничтожено и граф Дракула приказал своим слугам в том случае, если его убьют, спрятать в пяти особняках его ребро, сердце, глаз, коготь и фамильное кольцо. Он приказал их охранять, до его следующего пришествия. Но в последние месяцы нежити становилось все больше и больше, будто ими кто-то манипулировал, направляя их действия против мирных жителей. Слухи об их злодеяниях появлялись каждый день. А торговец все больше пугал народ своими легендами про оборотней, мумий, огненных людей, гарпий, медуз…

И вот сегодня с утра Кевин наведался к этому торговцу с просьбой помочь разыскать деда. Он буквально умолял проводить его до моста, на котором дед любил рыбачить. Но торговец наотрез отказался, мотивируя это своей якобы «огромной занятостью». Но все-таки напоследок сжалился над мальчиком, объяснив на словах путь к реке и подарив в придачу белый кристалл. А также посоветовал взять в дорогу святой воды, связку чеснока и распятие. Чеснока во всем городе как назло не оказалось. Вернее, он был у жителей, но никто не хотел им поделиться. Несколько сосудов со святой водой Кевину удалось выпросить у священника. А вот распятие у Кевина было припасено

давно. Оно было весьма большим, около двух с половиной футов в высоту. Основание его было тщательно заточено самим Кевином, так что распятие чем-то напоминало меч. Собрав в сумку немного еды и одежды, Кевин отправился в путь...

Выйдя за пределы Иовы, Кевин с грустью обернулся назад, словно прощаясь с любимым городом. Но нет, нет времени на раздумья! Надо срочно идти вперед, идти быстрым шагом, чтобы успеть к вечеру пересечь реку. Кевин шёл по единственной лесной дороге, на которой раньше можно было встретить множество купцов, крестьян и рыбаков. Теперь же дорога была абсолютно пуста. Да и лес, окружавший её давно умолк. Было ощущение, что звери и птицы, населявшие его, словно все вымерли. А может быть, они покинули его, боясь кого-то…

Вдруг Кевин увидел на дороге клок синей шерсти. «Хм, что это могло быть за животное?» – подумал он. Шерсть очень напоминала собачью или волчью, но почему-то она была синего цвета. Тут Кевину показалось, что за ним кто-то наблюдает из-за кустов. На всякий случай, достав распятие, мальчик начал озираться по сторонам. Поняв, что нужно как можно скорее уйти отсюда, он ускорил шаг. Теперь он шёл очень быстро, иногда переходя даже на бег. Неожиданно из кустов кто-то выпрыгнул и начал приближаться к Кевину. Кевин нёсся со всех ног, боясь даже оглянуться назад, откуда раздавалось чьё-то тяжёлое сиплое дыхание. Почувствовав, что враг уже почти догнал его, Кевин резко отпрыгнул в сторону. В тот же момент рядом промчалось какое-то человекоподобное существо! Оно было целиком покрыто синей шерстью, а на плечах вместо человеческой головы была волчья морда. Именно так выглядел, судя по рассказам путешественников, настоящий оборотень. Размахивая своим хвостом, оборотень кровожадно уставился своими кроваво-красными глазами на Кевина. Встав в стойку, словно готовясь к прыжку, он вдруг поднял морду к небу и издал жуткий вопль. Этот звук был похож на нечто среднее между волчьим воем и криком человека. Буквально через пару минут из чащи появились два его собрата, у одного из которых почему-то отсутствовал хвост. Кевин подумал, что бежать бессмысленно и вытащил из сумки три банки со святой водой. Размахнувшись, он стал кидать их по очереди во врагов. Две из них к величайшему его сожалению не долетели и разбились о корни деревьев. Зато третья точно угодила прямо в пасть оборотня, который моментально упал замертво. Кевин уже было полез в сумку за новой порцией святой воды, как вдруг кто-то с силой рванул ремень сумки. В этот же момент Кевин почувствовал, что не может пошевелиться – кто-то крепко держит его за ноги. Посмотрев на свои ноги, он понял по костяшкам, обхватившим его, что это ожившие скелеты, про которых также он был наслышан. А тем временем оборотни все приближались и приближались к мальчику. Кевин лишь смог крепче сжать меч-распятие и начал готовиться к битве. Вдруг что-то со свистом пролетело у него рядом с ухом. Кевин бросил взгляд на оборотней и увидел, что один из них, тот который гнался за ним, стоит и держится за грудь, из которой торчит приличного размера нож. Тут же из-за спины Кевина выпрыгнул человек. В одной руке он держал цепной кнут, в другой – некое костяное подобие щита. Через левое плечо незнакомца была перекинута меховая накидка. Выдернув из груди поражённого оборотня охотничий нож, он направился в сторону бесхвостого, который явно не ожидал такой развязки событий, и в данный момент судорожно соображал, как лучше поступить. Мгновение, и охотничий нож уже вонзился в глаз так и не решившемуся на атаку бесхвостому оборотню. Из противников «в живых» остался лишь скелет, держащий ноги Кевина. Но и он продержался недолго. Незнакомец одним взмахом кнута перерубил скелету верхние конечности.

- Кто вы? – спросил Кевин у незнакомца.

- Моё имя Саймон, – ответил незнакомец.

- Саймон? Саймон Бельмонт? Не может быть! Вы тот самый легендарный охотник на вампиров?!? – удивлённо завопил Кевин.

Но на этот вопрос Саймон лишь улыбнулся. Проклятие Дракулы, сильно истерзавшее его тело за последние годы, сделало его неразговорчивым и слегка угрюмым. Кевин вкратце поведал Саймону свою историю, а также рассказал, почему оказался один в лесу. Выслушав мальчика, Саймон посоветовал ему возвратиться в Иову пока не поздно. Но Кевин упрямо побрёл в сторону моста.

- Эй! Паренёк!!! Тебе не выбраться оттуда живым! Да и никого живого ты там не найдёшь, – крикнул Саймон ему вслед.

Кевин уже не слышал его крики. Он быстро шёл по дороге лишь с одной мыслью в голове: успеть до наступления темноты…

До реки оставалось совсем немного, и Кевин ускорил шаг. Как назло начался сильный ливень и дорога, ведущая к мосту, совсем стала размыта. Но вот уже и мост! Кевин стал осторожно ступать по оставшимся целыми каменным блокам разрушенного моста. Ему приходилось время от времени перепрыгивать небольшие провалы. Это было не очень сложно, но опасно, так как мокрые плиты стали очень скользкими и нужно было точно рассчитывать каждый прыжок. Дойдя до середины моста, Кевин заметил, что на воде стали появляться большие пузыри. Как будто кто-то под водой дышал. От одной этой мысли Кевину стало не по себе. Он встал на колени и стал вглядываться в мутную пенную от дождя воду. В тот же миг из воды выпрыгнуло на мост два существа. Это были рыболюди, о которых много рассказывали недавно прибывшие в Иову чужестранцы. Один из рыболюдей кинулся на Кевина. Второй в это время плюнул в мальчика огнём. Огненный шар летел прямо в голову Кевину, но вдруг кто-то заслонил её щитом. Это был Саймон!

- Я вспомнил, что у меня есть кое-какие дела в Веросе, - с улыбкой подмигнул он Кевину. В этот момент оба водных монстра нырнули обратно в воду. Из органов дыхания у них были только жабры, поэтому долго находиться на суше они не могли. Саймон жестом дал понять Кевину, что пора убираться с этого чёртова моста. И они пошли в сторону берега, где находились домики рыбаков.

Неожиданно кто-то схватил Кевина за ногу и потянул в воду. Саймон молниеносно кинул Кевину конец своего кнута. Но Кевин не успел уцепиться за него и погрузился с головой в воду. Он уже еле-еле разбирал крики Саймона, оставшегося на мосту. Какое-то существо всё продолжало тянуть мальчика всё глубже и глубже. Кевин стал судорожно вертеть головой и махать руками – ему не хватало воздуха. Вокруг стаями кружили рыболюди, норовя отхватить от свежей жертвы кусочек побольше. Но тот кто утянул Кевина тоже не сдавался. Кевин в бессилии опустил голову вниз. Последнее, что увидели его закатывающиеся глаза, были длинные лапы с перепонками между пальцев, страшная рыбья голова с множеством зубов и знакомый сердцу рубиновый кулон в золотой оправе на шее монстра…

Power Blade. (новелла)

tipa



ПРОЛОГ.

Люди долго не могли обезопасить себя. Много представленных в правительстве программ провалилось на испытаниях. Министерство обороны долго не могло создать мощную и надежную программу. Но одна все-таки обрела жизнь. И вот к 22 веку безопасность на Земле стала обеспечиваться автоматизированными системами под управлением Супер Компьютера. Вся служба безопасности была заменена роботами. Оружие удалось упразднить среди населения, но службы безопасности имели к оружию полный доступ. Со временем люди научились жить без страха. Ничто не предвещало беды и все шло по плану. Единственное, о чем не догадывался никто – секретные разработки, которые Супер Компьютер вел самостоятельно…

Я известен как Нова. Я агент, работающий на правительство. Никто кроме моего руководства доподлинно не знает чем я занимаюсь на самом деле. Обычные шпионские будни ничем не примечательны. Но иногда бывают моменты, когда ты просто обязан собрать всю свою волю в кулак и идти вперед. В эти моменты от тебя зависит жизнь всех людей на планете…

Я хорошо помню этот день, который поначалу ничем не отличался от любого другого в 2191 году. Меня вызвал к себе шеф.

- Нова! Я вызвал тебя, чтобы поручить очень ответственное задание. Сегодня в мире прокатилась волна взрывов. Впервые за последние 20 лет… Общественность в панике! Начался всеобщий хаос! Мы полагаем, что сбилась программа Супер Компьютера. Мы пытались связаться со службой безопасности, но доступы к секторам перекрыты и роботы уничтожают любого, кто приблизиться. Не удается также связаться с Супер Компьютером, видимо повреждение программы серьезное. Мы также подозреваем, что взрывы – результаты неудавшихся испытаний оружия. Что там произошло на самом деле неизвестно никому.

- Что я должен сделать?

- В шести секторах, отвечающих за безопасность Центра Управления Супер Компьютером находятся наши агенты, они успели принять меры, чтобы Супер Компьютер не обнаружил их. У каждого есть карточки доступа к комнатам контроля. Ты должен найти их. Вот имена агентов:

1) Джон Гордон
2) Роберт Вильямс
3) Дэвид Стрэйкер
4) Линда Бейкер
5) Мартин Дуглас
6) Дэниел Лидс

Затем ты должен ликвидировать охрану каждой из комнат контроля, чтобы заполучить пленку с секретной информацией доступа. Когда у тебя будут все шесть пленок, ты сможешь получить доступ к Центру Управления. Там ты должен будешь уничтожить Супер Компьютер. Охрана тебе не позволит этого сделать, поэтому уничтожь ее. Будь осторожен Нова! Когда ты войдешь, за каждым твоим шагом будет следить Супер Компьютер.

Я отправился выполнять задание, вооружившись своим оружием – вращающимся лезвием из супер прочного сплава. Но тогда я еще не знал, что будет если моя операция завершиться успешно…

Тайна за шестью печатями.

Глава 1. Первая волна



Никогда не знаешь, какие сюрпризы может преподнести тебе судьба. Мой опыт подсказывал, что без оружия там нечего делать, но оружие запрещено для обычных людей. Любой детектор обнаружит оружие, но только не мое. Вращающееся лезвие выполнено из специального сплава. Оно очень легкое, но несет в себе огромную разрушительную силу. Я не знал наверняка с чем столкнусь, поэтому запросил у наших специалистов информацию о новых технологиях, сведения о которых уже просочились в секретные службы. Итак, роботы снабжены различными видами оружия парализующего действия от лучевого до метательного. Их броня может выдерживать 3 прямых попадания моего лезвия. К сожалению, ничего не было известно о новейших разработках. Это было серьезной проблемой моего задания. Поэтому я должен как-то подстраховаться. Все наши разработки ничто по сравнению с техникой, созданной Супер Компьютером. Но ведь люди, занимавшиеся техническим обслуживанием, должны были как-то быть обеспечены…

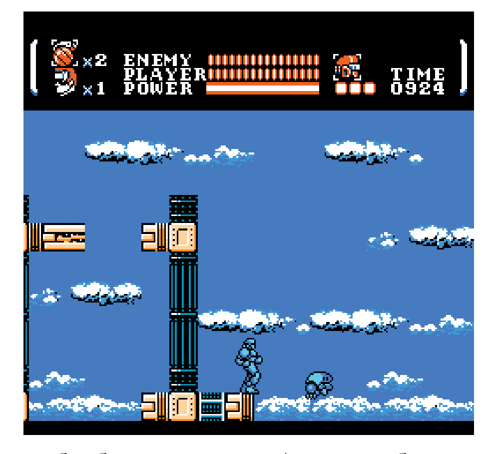
Проанализировав всю изученную мной информацию о технике я перешел к плану секторов, в которые мне придется отправиться. Более «привлекательным» мне показался Сектор 4. Именно там я не столкнусь с роботами сразу на входе и у меня будет немного времени оценить ситуацию. И я отправился в путь…

Вход в Сектор 4 действительно никем не охранялся. Я осмотрелся. Технологические фермы были намеренно разрушены во многих местах. Доступ осуществлялся только через пожарные лестницы, которые были под прицелом роботов, реагирующих на движение и работающих в автоматическом режиме. Я быстро выяснил, с каким интервалом производятся выстрелы и устремился на верхние ярусы. Что-то человеческое проглядывалось в роботах-охранниках. Тут я понял, что это визуальное сходство с энергетическими костюмами, которые обычно носили местные техники. Я решил разобраться с первыми охранниками. Если поднимется тревога, у меня есть место для отступления. Сориентировавшись, я метнул лезвие в первого охранника. Робот разлетелся на куски. За этим ничего не последовало. Это обстоятельство меня обрадовало, я почувствовал себя намного увереннее и полез вверх, разделавшись с еще одним

роботом-охранником. Выше оказалось еще двое и я легко уничтожил их. Тут я увидел, что от одного из них остался непонятный артефакт. Я подобрал его. Когда мое лезвие оказалось рядом с ним, артефакт неожиданно заблестел металлическим светом и сам притянулся к лезвию, постепенно обволакивая его. «Молекулярная технология!» - подумал я, глядя, как мое лезвие приобрело новую форму. Артефакт как бы растворился в нем! С такими технологиями я еще не знаком, но очевидно могу использовать их в своих нуждах.

Я вышел на открытую платформу. Сзади меня сработал робот и метнул в меня парализатор. Уворачиваясь от него, я чуть было не попал под обстрел возникшего практически из ниоткуда охранника. Следом за ним бежал еще один и еще. Разделавшись с ними я обнаружил еще один артефакт, подобрав который я почуствовал некий прилив сил… Откуда такие технологии? Похоже ответ на это кроется в Супер Компьютере, который придется уничтожить… «Что происходит? Неужто правительство что-то скрывает?» - додумать мне не удалось, я увидел еще одного странного робота, который хитрым способом появился из металлической фермы и тут же «плюнул» шариком парализатора. Я уничтожил его одним ударом, среди его обломков я обнаружил ручную гранату. «Ничего себе! Становится все интереснее!» - я даже почувствовал, как кровь быстрей заструилась по жилам. Еще два этих странных создания выбрались поблизости. Я легко разделался и с ними. Мне нужно найти связного. Где бы он ни был.

Я отправился дальше и обнаружил на фермах две площадки, с которых в меня немедленно были выпущены летающие бомбы. В отличие от парализаторов это было реальной угрозой жизни. Я начал защищаться



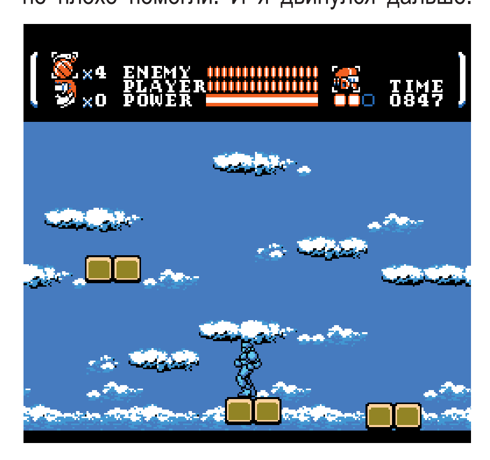
от бомб с крылышками (они даже больше походили на стрекоз) но вскоре понял, что это бесполезно. Они все появлялись и появлялись буквально ниоткуда. Тогда я уничтожил площадки и обнаружил там артефакт, который поблескивал красным цветом. Моя интуиция подсказывала, что мне это пригодиться. Я так и не понял что случилось, но мое лезвие стало отливать красным цветом. При следующем ударе выяснилось, что оно теперь стало более смертоносно и легко пробивало самую прочную броню. Я отправился на поиски. На самом верхнем ярусе я встретился с машиной, метавшей шарики парализатора. Но для меня оказались неожиданностью полицеские роботы, летавшие тут и там абсолютно бесшумно. На дальней ферме я увидел бронированный энергетический костюм техника. Ловко перепрыгнув, я надел его. Приятным сюрпризом оказалось встроенное оружие, стрелявшее энергоимпульсом, поражающим любую электронику. «Странно. Зачем техникам такое оружие?» - я многого еще не понимал.

Прогулка по верхним ярусам завершилась, и я начал спускаться по пожарной лестнице. Она привела меня в помещение, напоминавшее холодильник. На самом деле это было помещение компрессоров, обеспечивающих в Секторе необходимый баланс влажности и температур. Здесь охрана была посерьезней, но не составила для меня серьезных неприятностей. Я легко прошел дальше. Кажется в меня пару раз попали, но костюм выдержал. И тут я увидел практически незаметный люк. Я спустился и оказался в маленьком холодном помещении. В полумраке я разглядел человека. Связной был здесь.

- Ты должно быть Нова?
- Да. Это я.
- Я твой связной. У нас мало времени. Держи карточку доступа и удачи тебе! Меня не должны обнаружить.

С этими словами он передал мне карточку и скрылся в полумраке помещения. Я отправился дальше. Тут же подорвался на бронированной мине, которая незаметно катилась по полу. Костюм начал давать какие-то сбои и я избавился от него… Тупик. Зря я свернул сюда. Придется возвращаться. Видимо внутреннее размещение помещений было изменено, этого я не предусмотрел. Придется наобум искать комнату Контроля. Это может занять много времени, но выбора у меня не было… Да… Холодновато здесь. Скорее наверх.

По пути я нашел стимуляторы. Могут пригодиться, если меня застанут врасплох или сильно ранят. Потом я наткнулся на еще один энергокостюм. Я двинулся дальше и понял, что сигнал тревоги видимо сработал. Охрана буквально охотилась на меня. Несколько прямых попаданий и костюм пришел в негодность. Придется передвигаться более осторожно. Я вернулся уже в знакомое помещение, ведущее к компрессорам, но на этот раз пошел вправо. Получив от охраны небольшую дозу парализатора я сказал себе: «Спокойно, Нова! Сейчас главное осторожность.» Мои натренированные мышцы и ускоренные тренировками реакции не раз спасли мне жизнь, но я чуствовал, что силы на исходе. Пару раз я подобрал пищевые рационы. Эти маленькие пакетики предназначены не только для питания, но и для повышения общего тонуса человеческого организма. Они разработаны для тех, кто работает в тяжелых условиях. Они мне не плохо помогли. И я двинулся дальше.

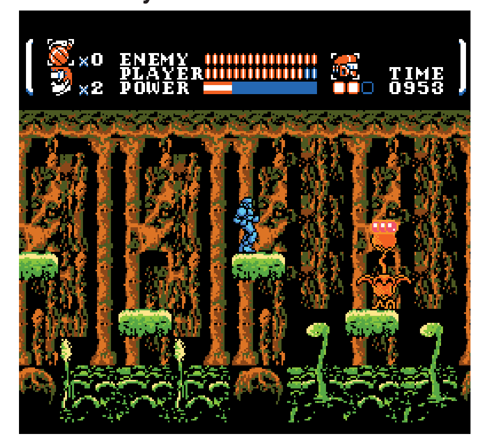


Как ни странно, но путь вывел меня на верхние ярусы. Снова. Здесь сильный ветер здорово мешал мне прицельно поражать роботов охраны. Но удача мне пока улыбалась. Резко фермы обрывались и зияющая пропасть встала у меня на пути. Я увидел платформы, которые раскачивались на ветру. Надо добраться до ферм на противоположной стороне пропасти и я стал прыгать по платформам, подвергаясь с каждым прыжком серьезной опасности для жизни. Тут же парили полицейские патрульные роботы, которые пришлось уничтожить. Платформы отняли у меня немало времени, но я благополучно добрался до фермы и полез вверх. Здесь были странные сооружения, охраняемые парящими полицейскими нарядами и вертолетами, с самонаводящимися зарядами. Похоже я уже близко к Комнате Контроля. Еще один уровень вверх и я увидел дверь с цифрой 4. Вот он вход в Комнату Контроля Сектора 4. Сбив последний вертолет, я подошел к двери и вставил карточку в кодовое устройство… На мониторчике появилась надпись о разблокировке

замка. Дверь пропустила меня во внутрь.

Это было просторное помещение с металлическими стенами. В самом углу в темноте должен находиться терминал, но я увидел лишь странное создание, которое высоко подпрыгнуло в воздух и стало выпускать в меня электрические разряды. Это был бронированный робот. Я уворачивался от его электро разрядов, успевая метнуть в него свое лезвие, но все равно меня било током и мне пришлось применить найденные стимуляторы. Тут я вспомнил про гранаты. Метнув пару из них, я заметил, что они при взрыве создают какое-то поле (скорее всего электромагнитное), которое парализует роботов. Это мне сильно помогло и я успел хорошенько зацепить странного «попрыгунчика». Тот рухнул. Теперь он не представлял опасности. Я подошел к терминалу и начал считывать информацию. Сначала я разблокировал Контроль Сектора 4, а потом залез в секретную информацию. Я должен знать, что здесь случилось. Терминал дал мне полный доступ и я мельком просмотрев информацию, записал ее на ленту. Первая часть моего задания выполнена. Данные, которые я получил у терминала ссылались на какой-то материал, хранящийся в Супер Компьютере. Было также упоминание о новых разработках в рамках проекта «Первая Волна». Конкретных сведений в терминале не содержалось. Но у меня теперь появилась первая ниточка к разгадке странных взрывов.

Глава 2. Купол.



Мне предстояло много работы. Я решил отправиться в Сектор 3, известный так же под названием «Купол». Он представлял из себя лабораторию закрытого типа с мощной компьютерной сетью, которая обеспечивала проведение необходимых экспериментов в разных отделах лаборатории. Я не случайно выбрал это место. Возможно здесь я найду необходимую информацию о проекте «Первая волна», а также об исследованиях, которые велись Супер Компьютером.

Как ни странно, но я сразу увидел выломанный в полу люк, куда вела пожарная лестница. Я спустился. Открывшаяся моему взору картина поразила меня. Это было подземелье, но стены были покрыты какой-то органикой. Тут же я был атакован ужасным существом, попробую его описать. В 2 человеческих роста оно походило на голову человека, только сине-стального цвета и в прямом смысле плевалось какими-то сферами, на вид как мыльные пузыри, но сделанные как-будто из металла. Атака была внезапной и я получил таким «пузырем» по затылку. Ощутимо! Я разозлился и выпустил в «голову» свое лезвие. Оно вонзилось в «голову» и рассекая воздух вернулось мне в руки. «Голова» не унималась. Пришлось приложить немало сил, чтобы деактивировать ее. Оказалось, это замаскированная пушка. Для чего она была сделана именно ввиде головы, так и осталось для меня загадкой. Еще для меня остался загадкой материал, из которого была сделана маскировка… Тут я заметил еще одну такую же и расправился с ней. Я спустился еще ниже и обнаружил робота, который выпустил в меня… ЛЕЗВИЕ! Такое же как и у меня! Я быстро разделался с ним, но меня не покидало беспокойное чувство: может меня здесь ждали? С этой мыслью я натянул энергокостюм, валявшийся неподалеку. Кроме лестницы, по которой я спустился, других выходов в помещении не было. Пришлось вернуться в комнату с «головами». Я пошел в соседнее помещение, которое на самом деле оказалось входом в подземелье. Я заметил непонятный цветок, который выбрасывал в воздух какие-то шары. Содержание шаров я не стал проверять, уничтожив странное растение и чуть было не попал в ловушку. Вокруг проявились энергетические мины. Эти хитрые устройства придумали уже давно. Они словно материализовались из воздуха и наносили удар током. Обычно их располагали «роем». Так это оказалось и на этот раз. Я успел убежать, но вот мой энергокостюм пострадал. Пришлось снять его.

Загадочное подземелье. Кругом неизвестные мне растения и наросты органики. Тут я увидел металлические балки и поспешил туда. На пути мне попалась летучая мышь, которая как ни странно напала на меня. Ее смерть была короткой. Я увидел лестницу вниз и направился туда. Внизу оказалось болото, из которого выскакивали неимоверно большие жабы в пол человеческого роста. Там я нашел еще один энергокостюм и двинулся дальше. Я поднялся по лестнице и очутился в странном помещении. С одной стороны это была обычная лаборатория, но почему-то металлические стены ее сплошь усыпаны зеленой органикой. Самое необычное – обитатели этой лаборатории. Они похожи на мокриц, только гигантских размеров. Одна такая «мокрица» запросто может проглотить человека. Ну что ж, будем драться… Бой был недолгим. Разряды энергокостюма просто разрывали странных существ и я быстро пробрался еще на один уровень вниз.

Вода, кругом вода и только металлические опоры торчат из нее. И еще водные существа, которые выпрыгивают и плюют в тебя «шариками», действие которых лучше на себе не проверять. Преодолев и эту преграду, я спустился вниз. В коридоре, где я очутился было много летучих мышей. Я увидел дверь в Комнату Контроля. Попытавшись ее открыть я получил в ответ надпись «Закрытая территория. Доступ без идентификации запрещен». Та-ак. Надо найти связного. Но сначала я проанализировал ситуацию. «Во-первых странная органика, во-вторых какие-то мутанты (и растения и животные). Вполне возможно что проект «Первая волна» направлен на выведение новых видов животных. Тогда возможно случилось некое ЧП и образцы вырвались на свободу. Супер Компьютер включил программу безопасности и … СТОП! Откуда тогда взрывы?» - здесь явно что-то не сходилось. Я решил добраться до терминала, а там уже будем дальше. Но сначала – на поиски связного. Помню из подземелья был еще путь наверх. Значит мне нужно туда.

Я стал подниматься по бесконечным пожарным лестницам, пока не добрался до верхнего уровня. Здесь разгуливали обычные патрульные роботы. Я быстро проскользнул мимо них. Связной действительно прятался здесь.

- Ты должно быть Нова?

- Да. Вы знаете что мне нужно?

- Конечно. Вот. Это карточка доступа этого уровня.

- Что здесь происходит?

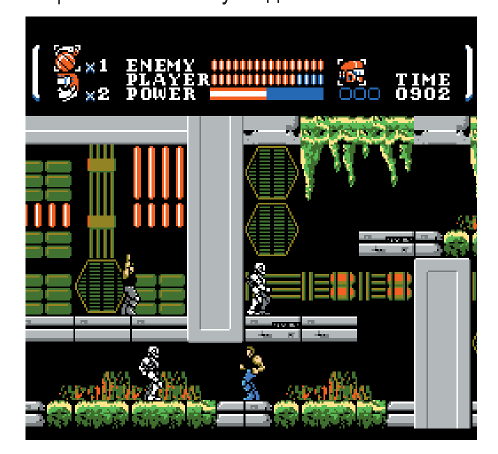
- Я не могу сказать Вам ничего определенного.

С этими словами он скрылся, оставив меня наедине со своими мыслями и карточкой в руке. Похоже действительно кто-то что-то скрывает.

Ладно. Мне надо закончить задание. Я отправился обратно на нижние уровни.

Практически все мои мысли заняты происходящим, но сейчас надо быть готовым ко всему. Карточка в кодовом замке и вот заветная надпись. Еще пара секунд и я внутри.

Интересно… Что это? Похоже на гигантский улей… А вот и пчелки… Гигантские, жужжат и целят в меня. Ну ладно! Я готов к бою!



Я быстро расправился с пчелами. И с улем. Он разлетелся и открыл мне проход к терминалу. Сейчас я все узнаю…

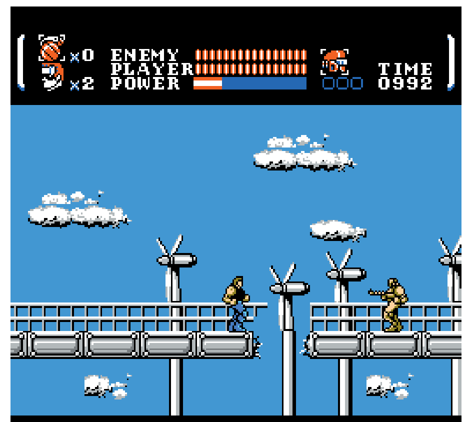
Сначала я отключил защиту. Теперь начал просматривать информацию. Опять ссылка на главный терминал Супер Компьютера… Так. Откуда взялись мутанты?.. «Первая волна»… Внедрение генома на молекулярном уровне… Биороботы… Ясно. Исследования… Биоматериалы… Корпорация… Исследования… Стоп! Какая корпорация? Какой геном? Откуда они все взялись? Опять нет никаких сведений. Что же это за исследования такие?

Я закончил и записал все на ленту. Из данных я понял только одно – никакой аварии или ЧП не было. Купол охраняется роботами, чтобы наружу не вырвались эти мутанты. Но кто это сделал? Почему фигурирует некая корпорация? Как Супер Компьютер разрешил запрещенные исследования. Может шеф прав и на самом деле сбилась программа? Нет. Слишком много совпадений. Я обязательно разберусь.

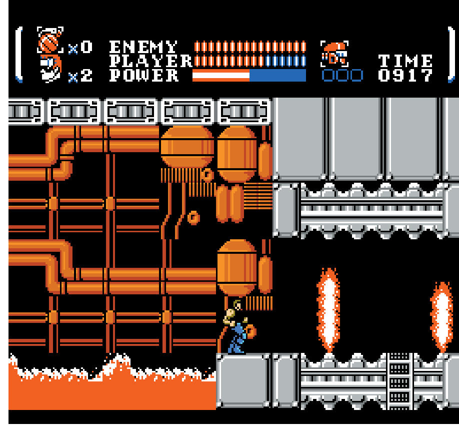
Глава 3. Небо, ветер, облака.

Сколько раз чувство юмора спасало мне жизнь? Сколько черной иронии выплескивала в меня судьба, когда я выполнял свою работу? Вот и сейчас я улыбаюсь, выходя из лифта и вспоминая, что всегда боялся высоты…

Сектор 2. Высота, ветер, облака проплывают мимо. Похоже на идиллию? Но не для меня… Не успел я войти, как чуть не получил разряд парализатора. Справившись с небольшой охраной я огляделся и вспомнил какие сведения получил об этом секторе. Как здесь все-таки высоко!..



Сектор 2 обеспечивает электроэнергией жилые комплексы лабораторий Купола. Здесь наверху находятся мощные ветровые мельницы, которые и вырабатывают электричество. Нижние ярусы представляют собой технологические помещения с оборудованием. Здесь может таится много опасностей, ведь этот сектор хорошо контролируется Супер Компьютером. Итак пора двигаться дальше.



Сразу насторожило то, что некоторые фермы были словно вырваны. Торчали зазубренные края с обрывками проводов. Возможно на нижних ярусах нет электричества. Доберусь – узнаю. В одном из пролетов я не удержался и упал. Не до смеха… Но почему я все еще улыбаюсь? Придется идти в обход… Я спустился в отсек электрощитов. Внизу по до мной верная смерть – кипящее трансформаторное масло. А впереди – выход к водопаду. Нет, красиво все-таки. Но нужно оставаться на чеку. Я нашел очередной энергокостюм и вышел к водопаду. Здесь оказались тяжелые роботы – машины, созданные только с одной целью – уничтожать. Весь энергозапас костюма ушел на их нейтрализацию. Я двинулся дальше. Попал я в помещение с прессами. Для чего они здесь я не знаю, гадать не стану, ведь главное сейчас - не попасть под пресс.

Пару раз чуть не задело! Я снова вышел к водопаду. «Откуда здесь эти жабы?» - я их встретил в Куполе, а они и здесь тоже. Ладно. Прорвемся. Тем более - вон лежит энергокостюм. Облачившись, я вспомнил, что дальше должен быть тупик. Я решил вернуться. Опять прессы. Где-то здесь должен быть ход…

Вот он! Лестница вниз – и я в аппаратной. Внизу вода, необходимая для охлаждения. И из нее опять выпрыгивают эти мутанты. Я должен идти, поэтому не стану здесь задерживаться. Вот и патрульные роботы. Как всегда кружат повсюду. Для меня это не помеха. Я вышел к двери в Комнату Контроля. Она охраняется тяжелыми роботами. Опять я не нашел связного, а значит придется лезть на верхние уровни. Наверно я теряю опыт. Уже два раза я поставил себе неверные цели. Видимо я все еще боюсь высоты…

Вернувшись, полез наверх. Встретил по пути две «головы» и несколько роботов. Я даже взмок, все-таки жарковато в аппаратных. Идем дальше. Кругом трансформаторное масло. Вот вам и идиллия. Красота снаружи и реальность внутри. Да я еще и философ! Вверх, мне нужно наверх. Я опять улыбаюсь…

Я снова вышел к водопаду, но уже выше. Здесь меня встречают. Гигантские «мокрицы» и конечно же патрульные роботы. Отбившись, я добрался до другой аппаратной. Здесь среди всяких двигателей и огромных шестеренок я и нашел своего связного.

- Вы Нова?

- Да.

- Вот. Держите. Это…

- Знаю, знаю, – мне уже начало это надоедать, - Вы мне тоже ничего не скажете?

Старик молчал и быстро моргал глазами. Может он напуган? Ладно. Пора возвращаться в Комнату Контроля.

Обратный путь обошелся без приключений и вот я уже вставляю карточку. Несколько секунд и я вошел…

Внутри оказался большой металлический дракон. Другими словами этого робота не назовешь. Странная все-таки «фантазия» у Супер Компьютера. Начинаем драться, иначе он меня сейчас парализует…

Крепкая броня. Кстати, почему она зеленая? «Дракон» выпустил в меня огненный шар… «Ну прямо из детской сказки!» - подумал я. Тут внезапно «дракон» сложился… Я даже толком заметить не успел, как он

трансформировался в некое подобие катка с острыми пилами по всей окружности. Я уже совсем не улыбаюсь… А! Вовремя я подпрыгнул! Еще бы немного и меня распилило… А я то надеялся на короткую драку. Да и лезвие мое не так эффективно кромсало его броню. Все-таки почему она зеленая? Это совсем не похоже на краску…

Видимо много времени прошло, пока наконец «дракоша» не разлетелся на куски. Наконец-то я смогу пробраться к терминалу. Посмотрим, что за «зелень». Очень похоже на ту самую органику, которой забит весь Купол… Только это металл… Металл ли? Еще одна загадка в большой тайне. Может компьютер даст ответ?

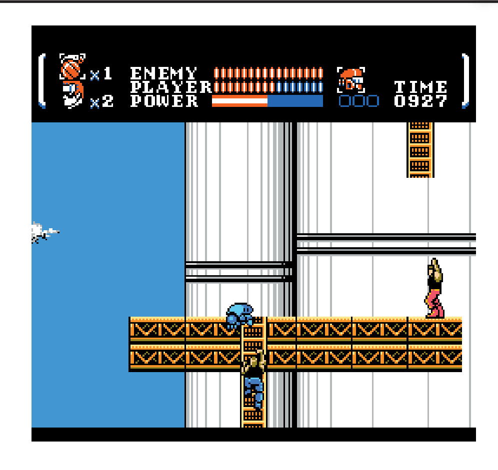
Считывание информации завершено, а я не узнал ничего нового. Все то же: «Главный терминал Супер Компьютера». Ну вот и будем пробираться. А пока мне ничего не остается как покинуть Сектор 2, где небо, ветер, облака…

Глава 4. Через тернии…

Ох-хо-хо! Вот это по-нашему! Уютно, кругом металл, яркое освещение, все выдержано в строгом технологическом стиле. Как я привык к этим бесконечным коридорам, автоматическим дверям и бронированным конструкциям. Конечно это не мое управление, а всего лишь космопорт. Да. В наше время космопорт можно назвать самым обычным строением. Несмотря на бурное развитие науки и техники, освоение космоса не пошло дальше исследования Солнечной системы. Ну не придумали мы всякие там фантастические фотонные двигатели, гиперпространство, другие измерения и альтернативные галактики. Все просто. Есть ракеты-носители, спутники, космические станции и планетоходы. Остальное - роботы. Может это и правильно, но теперь Сектор 1 – космопорт находится под «чутким руководством» всей этой железной братии. Ну а моя задача – отключить очередной блок контроля Супер Компьютера. Так что меньше слов, больше дела. Я на сто процентов уверен, что связной прячется где-то на верхних этажах. Туда и направлюсь.

Странное дело! То что я встретил в Куполе уже проросло и здесь! Знакомые цветочки! Мне ничего не оставалось, кроме как уничтожить их. Ну и заодно патрульных роботов и роботов-охранников, среди обломков которых я обнаружил парочку энергетических гранат. Пригодятся.

Я вышел в просторное помещение. Взглянув вверх я увидел огромные дюзы ракеты-носителя. Не дай бог начнется запуск!



От меня останется только кучка пепла… Зазевался и не заметил висящий в воздухе вертолет, который уже успел выпустить в меня пару зарядов парализатора… Все происходило быстро и бесшумно. Я ловко увернулся от зарядов и разнес в клочья вертолет. Теперь наверх. Еще один робот разлетелся от удара моего лезвия.

Уровнем выше я увидел связного. Еще минута промедления, и полицейский робот парализует его. Но моя реакция как всегда не подвела. Сценарий тот же.

- Вы Нова?

- Да.

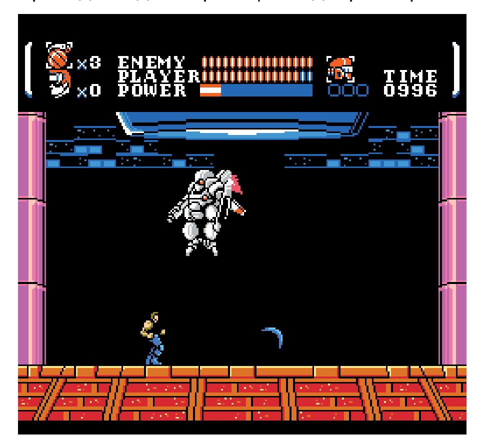
- Вот вам карточка доступа от Комнаты Контроля Сектора 1. Удачи!

Эта загадочность и полное отсутствие информации меня просто убивает. Я все равно докопаюсь до истины. Но времени мало, нужно торопиться. Еще один вопрос не давал мне покоя. Неужто связной прятался в ракете? Тогда что заставило его выйти из нее? По-моему я слишком много думаю…

И снова путь наверх. Что-то очень много здесь патрульных и полицейских роботов, да и охранники как-то более часто стали попадаться мне на пути. Мое лезвие летало как заводное и разило всех направо и налево. До Комнаты Контроля оставалось совсем не много. А еще эти энергетические рои мин… Я чуть было не попался, так я спешил. Задержался только около взлетных площадок. Их было четыре и я долго расправлялся с ними. А они запускали в меня «крылатые» бомбы. Теперь, когда их… не стало, я могу двигаться дальше.

В следующем помещении я был неприятно удивлен.Здесь действовали охранные системы. Прямо с потолка меня начали обстреливать пушки. Разрушить их моим лезвием невозможно. Пришлось быстро-быстро сматываться. В конечном счете я наткнулся на энергокостюм и сразу же в него облачился. Теперь мне будет легче передвигаться какое-то время. Уничтожив еще с пяток патрульных роботов, я спустился еще на один уровень. Все по-прежнему – роботы, реагирующие на движение и изрыгающие в тебя шарики парализатора. Еще ниже – летучие мыши, а еще ниже – тяжелые роботы.

Удобная здесь система безопасности – почему-то на потолке. И все время пытается то парализовать, то просто подорвать. Вот и сейчас – какие-то маленькие бомбочки прыгают прямо с потолка и бегут за тобой на смешных маленьких ножках. Ха-ха! Но как же они надоели! И заодно потратили весь энергозапас костюма. Вот и все мое путешествие к Комнате Контроля. Вставляем кард, проходим идентификацию и дверь открыта.



Ну вот. Нет никаких «драконов», «пчел» и прочей дребедени. Обычный робот с обычным парализатором в руках надвигается на меня из полумрака помещения… Ладно, угостим его энергетической гранатой, а лучше тремя. Ого! Да у него за спиной реактивный ранец! Как ловко он через меня перелететь пытался! Но недостаточно быстро. Мое лезвие все-таки поразило его. Ну все!

Срочно к терминалу.

Деактивируем защиту и заодно просмотрим имеющуюся информацию. Та-ак… «Первая волна»… Сигнал из космоса… Уже интересно! Ну вот опять – главный терминал Супер Компьютера и эта таинственная корпорация… Ага! Корпорация вела исследования сигнала, полученного из космоса и информация записывалась Супер Компьютером… Что-то пошло не так, я это чувствую…

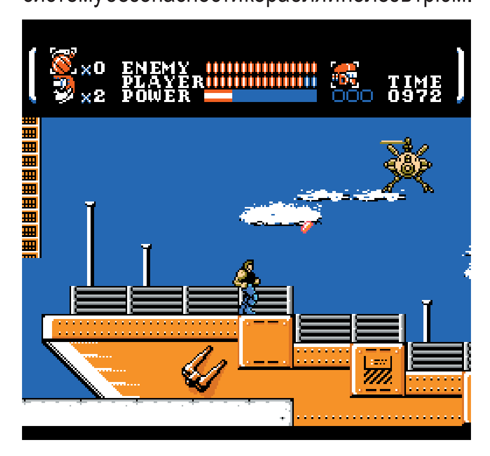
Все. Запись сделана и меня ждут еще 2 сектора. Здесь все прошло быстро. Даже как-то странно, что все оказалось очень легко… А теперь - пора, пора.

Глава 5. Почти Шерлок Холмс.

Сектор 5. Довольно обширная территория занята судоверфью. Множество технологических помещений, различные

фермы и надстройки делали этот сектор довольно обширным. Заблудиться здесь ничего не стоит. Но мне известен план сектора и я уверенно двинулся вперед. Кроме того моей целью был сам корабль. Ведь именно там прятался мой связной и находилась Комната Контроля.

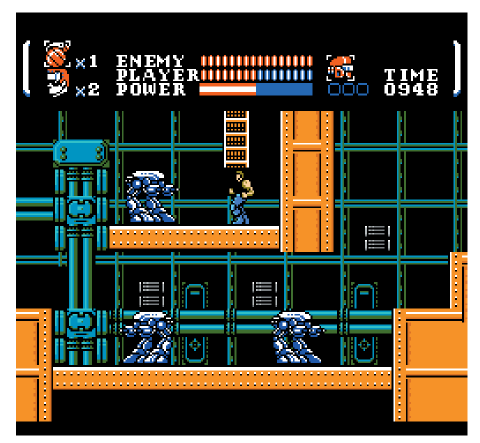
Я вошел на территорию судоверфи и сразу же был атакован роботом-охранником. Его броня несколько отличалась от тех, которые мне попадались. Она выглядела как-то по другому, но я не мог сразу понять что именно заставило обратить на это внимание. Я вышел к верфи, где стоял корабль. Вертолеты кружили над ним, как будто ожидали появления нежданного гостя. Странно, но как только я подошел ближе, орудия на корабле повернулись в мою сторону и начали самый настоящий обстрел. Появились роботы-охранники и вся эта «команда» просто набросилась на меня! Я бросился бежать, периодически метая лезвие. Не знаю, сколько мне удалось поразить роботов, но я решил отключить систему безопасности корабля и полез в трюм.



Трюм как трюм, доверху забитый оружием, ракетами и подобной миллитарией. Тусклый свет ламп со стен. Вот только что тут делают вертолеты? Ну роботы-охранники понятно, но вертолеты? Придется драться. Как всегда.

После меня остались лишь обломки брони и электроники. Но больше здесь делать нечего. Придется отключить систему или идти искать связного под шквальным огнем. Интуиция почему-то молчала и я решил пораскинуть мозгами.

Итак. Безопасность работает в тревожном режиме. Либо меня ждали, либо нечто важное находится в этом секторе. А может быть в Супер Компьютер поступили сведения об отключениях контроля в четырех секторах? Последнее мне показалось более правдоподобным. Таким образом… Стоп! Я начал рассуждать как Шерлок Холмс. Тогда, согласно дедуктивному методу, систему безопасности невозможно отключить, пока действует система контроля. Значит в любом случае мне нужно попасть в Комнату Контроля. И придется постоянно драться. С этими мыслями я вылез из трюма и отправился на поиски связного. Мне предстояло облазить пол корабля…



Связного я нашел в одном из помещений на верхней палубе. Как ни странно, но там действительно было относительно безопасно. И что самое интересное, Комната Контроля находилась прямо над этим помещением, но вот добираться туда придется в обход всей палубы… Уничтожив по пути пару десятков роботов, я вошел в контакт. Не надо быть Холмсом, чтобы догадаться о развитии нашего диалога.

Теперь у меня на руках карточка доступа и длительный поход по палубе корабля. Я решил поразмышлять еще.

Итак. Все сводится к тому, что некая корпорация отследила сигнал из космоса. Решив воспользоваться Супер Компьютером, она начала исследования. Какие – пока не знаю. Известно лишь, что в результате появились мутанты растений и животных, прогремели взрывы и Супер Компьютер изолировал все зоны исследований, а делалось все в рамках проекта «Первая волна». Да, очень много пробелов в этой информации. Во- первых: что именно исследовали, во-вторых: как связаны взрывы и мутации и в-третьих: какая организация стоит за этим… Если корпорация имела доступ к Супер Компьютеру, значит он принадлежит ей… Не может быть! Как может организация, придумавшая систему безопасности, допустить такое? Никак. Значит сделано это было намеренно. В случае, если я провалю задание, в катастрофе обвинят меня, а значит и правительство, т.к. я на него и работаю. Вот! Спасибо, Шерлок Холмс! Теперь мне никак нельзя завалить дело! Как говориться: «Вперед и с песней!».

Пройти вокруг палубы мне не удалось. Пришлось пробираться через трюм. Путь выдался крайне тяжелый. Помимо роботов-охранников, мне то и дел попадались устройства безопасности, тяжелые роботы и пушки. Я потерял много сил, но все-таки добрался до Комнаты Контроля.

Мою карточку приняли и я вошел… Комната показалась мне пустой… Но тут в воздухе материализовалось нечто похожее на гигантского человека, закованного в броню. Именно такая броня была у роботов-охранников, по крайней мере на первый взгляд. Я попробовал метнуть лезвие. Существо огрызнулось в ответ пятью шариками, один из которых все-таки попал в меня и я ощутил жуткую боль в плече. Рана не кровоточила. Кожа и немного плоти просто растворилась!!! Очень похоже на кислоту… Но мне что-то подсказывало, что это новый вид химического оружия. Существо исчезло и материализовалось прямо надо мной. Я попробовал энергогранату, но судя по всему она не возымела никакого эффекта. Существо продолжало бросать в меня свои смертоносные шары, а я как мог отбивался своим лезвием.

Мне все-таки удавалось попадать в него и в конечном итоге, существо взорвалось. Оставшиеся обломки, дали мне понять, что это был всего лишь робот.

Я направился к терминалу, откуда удалось узнать еще кое-что.

Корпорация вела исследования нового оружия на основе биоэнерготехнологий. Роботы, встретившиеся мне, обладали как раз таки броней из материала, созданного на основе этих технологий. Полная информация о биоэнерготехнологиях хранилась в Супер Компьютере.

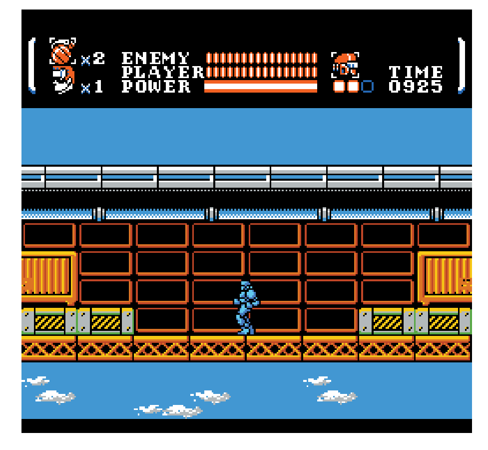
Теперь оставалась последняя загадка: мутанты. Как это с ними связано. И мне было не понятно, при чем здесь некий сигнал из космоса… Возможно эти тайны я разгадаю в Секторе 6.

Глава 6. Совсем близко.

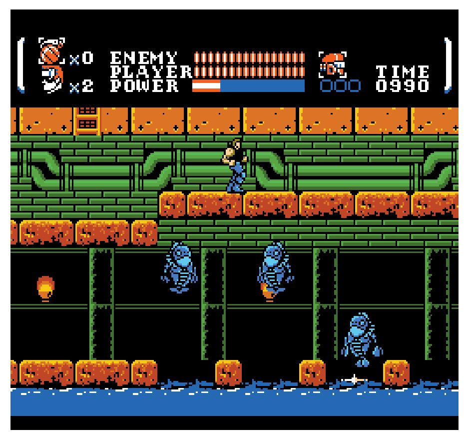
Сектор 6 пожалуй самый ухоженный в человеческом понимании. Все оранжереи, сады и многочисленные жилые комплексы располагались именно здесь. Я даже не знаю, когда же всех успели эвакуировать. Видимо служба безопасности дала сбой уже после взрывов. Это многое объясняло. А что находится «на уме» Супер Компьютера теперь, оставалось только догадываться. Сектор очень огромный. Я даже не представлял, где мне искать связного.

Как ни странно, но вход в Сектор 6 оказался ниже 1 уровня и все лестницы вели в канализацию. Долго не думая, я направился прямо, уничтожая по пути

роботов-охранников. Я увидел вход в какое-то помещение, большее походившее на подвал. Эх, не удастся мне погулять по оранжереям, да и не за этим я сюда пришел.



Захватив по пути стимуляторы я добрался до технологического тоннеля, который вывел меня в другое помещение, принадлежащее судя по моим ориентирам уже другому зданию. Здесь много вертолетов и невозможно и шаг сделать. Видимо я стал персоной нон-грата. Но к тому же я уже близко к цели. Где же связной? Неужели мне придется плутать по подвалам и тоннелям канализации? А учитывая, что связной – девушка, я вообще не понимал, как можно прятаться в столь «неэстетичном» месте…



Несмотря на все мои мысли, я двигался дальше. Дойдя до двери Комнаты Контроля, я понял, что я даже в чем-то прав. Оставалось только одно – спускаться в канализацию. Первая попавшаяся лестница – и я в помещении, где смрадный затхлый запах, какая-то непонятная жижа и… связной. Путь ей преградили выпрыгивающие из воды существа, с которыми я впервые столкнулся в Куполе. Мне предстояло уничтожить их не смотря на отвратительный запах, что я и сделал… Я почти обессилел, пока пробирался к девушке. Еще эти роботы! Выскакивали прямо перед носом и пулялись парализаторами.

- Здравствуйте Нова! Я Ваш связной.

- Я знаю. Здравствуйте. – конечно же я не хотел ей грубить, но весь этот смрад, роботы и мутанты просто вывели меня из себя и я ничего не смог поделать. Девушка похоже не обиделась:

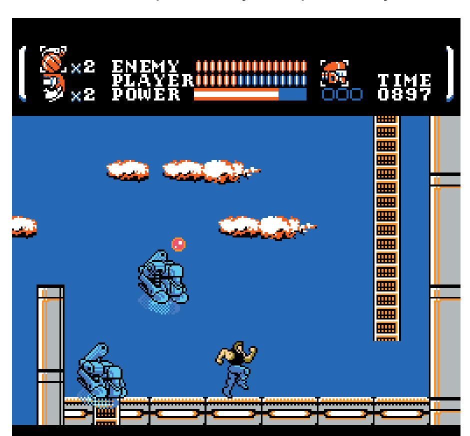
- Вот вам карточка доступа в Комнату Контроля. Будьте осторожны.

- Я уже понял, что мне уготовано. Спасибо. – я смягчился.

Вот теперь я полезу в Комнату Контроля. Что ждет меня там? Я подумал о пути, который должен пройти и о том, что я встречу на пути к Супер Компьютеру… Пора. Если я еще здесь задержусь, меня точно вырвет… Сколько здесь охраны!!! Мое лезвие разило всех направо и налево, и вот, я у Комнаты Контроля. Осталось Ликвидировать двух последних роботов, преградивших мне путь. Это не составило труда. Я осторожно вставил кард, понимая, что волнение достигает предела. «покойно, Нова!» - я попытался успокоить себя. «Делаю глубокий вдох, еще один, и еще» - вроде помогает. Тут открылась дверь… Та-ак! Я не понял? Это ж прошлый век! Просто я увидел робота, который был уже давно устаревшей моделью. Делались эти роботы как говориться «по образу и подобию…» разве что ростом он был под шесть с половиной метров. Длинные тонкие металлические ноги двинулись в мою сторону, а большая голова «зажвакала» нижней челюстью. Ну совсем, как человек, которого довели до состояния ярости… Я метнул лезвие, но эффекта никакого. Похоже броня его была сделана на основе уже знакомой мне биомолекулярной технологии. М-да. Бой затянется. Я испробовал на роботе энергетическую гранату… Тоже особого эффекта не произвело, только по-видимому еще больше его раззадорило. Я быстро запрыгнул на один из мостков. Чудовище тупо шлялось взад-вперед, как будто размышляя над чем-то. И внезапно он подпрыгнул! Уворачиваясь, я метнул в него лезвие и оно попало ему в грудь. Робот замер, а на броне остался рваный след. Ага! Вот и его уязвимое место! Я собрал вес силы в кулак и что есть мочи начал дубасить его своим лезвием в грудь. Робот в конечном итоге рухнул. Все. Я справился. Теперь я отключу последний уровень защиты. Информация быстро оказалась на моей кассете, и контроль отключился. Я подошел к еще одному терминалу и поочереди ввел информацию с пленок. Монитор высветил пароль доступа. Быстро записав его, я покинул Сектор.

Глава 7. Финал. Занавес.

Вот и конец моего пути – башня с высоким шпилем и где-то наверху терминал Супер Компьютера. Но для завершения операции придется еще побороться. На входе терминал запросил пароль. Я ввел его. Дверь бесшумно распахнулась…

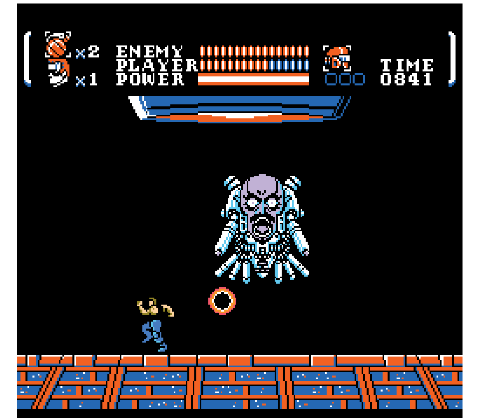


Центр Управления Супер Компьютера мне таким и представлялся. Металлические коридоры и переходы, люминесцентное освещение и еще я ожидал встретить много охраны, но при входе мне попалась лишь пара роботов-охранников из уже известной мне биомолекулярной брони. Но, как это бывает всегда, первые впечатления обманчивы. В воздухе висели вертолеты и в здании работал сигнал тревоги. Охранники спешили обеспечить мне «теплый» прием. Пришлось с ними «вежливо» поговорить… на языке стали… пройдя вдоль по коридору, я обнаружил энергокостюм. Хорошо, это мне как нельзя кстати. Теперь полезем вверх. Здесь тоже мутанты… Те самые лягушки (а может даже жабы) в человеческий рост. Это при том, что поблизости вообще нет никаких водных объектов. Расправиться с ними не представляло никакого труда. Но им еще и помогали… полицейские роботы… Я без труда расчистил себе путь наверх и двинулся дальше. А вот и «попрыгунчики»! Робот в ослепительно белых доспехах свернулся в некое подобие «шарика» и прыгнул на меня. Зацепил. Но и его я уничтожил. Дальше мне попались еще парочка таких же. Я не стал задерживаться на следующем уровне, а просто двинулся дальше – вверх. Уже знакомая «голова» оказала мне довольно агрессивное сопротивление. Пока я с ней боролся, энергокостюм пришел в негодность. Но и это меня не задержит! Снова наверх! Балкон, на котором я оказался, охранялся двумя роботами, один из которых безмолвно парил в воздухе, а другой просто катапультировал в меня парализаторы. Я уничтожил их и полез еще выше… по

пожарной лестнице… Мне не привыкать.

М-да! До другой лестницы мне не допрыгнуть. Придется поискать другой путь… Я двинулся вниз и все-таки наткнулся на маленькую балку, с которой я мог перепрыгнуть на нужную мне лестницу. Жаль только, что если я немного ошибусь или подскользнусь, лететь придется очень долго… Но я справился и снова полез наверх.

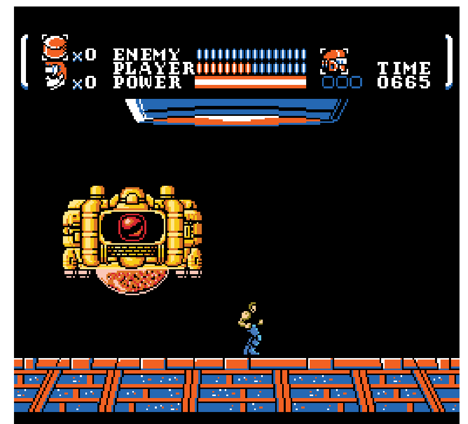
Я выбрался на балкон с другой стороны здания. Здесь меня встретил тяжелый робот. Я был последним, кого робот «увидел» в своей «жизни». И вот я уже на заветной лестнице.



Судя по тому, что помещение было довольно узким, я понял, что нахожусь на самых верхних уровнях башни. Неужели в самом шпиле находится комната с терминалом? Отвлекся я от мыслей лишь для того чтобы уничтожить устройства безопасности и двинуться вверх, к цели. Но я выбрался в просторное помещение. Значит шпиль выше.

Вот и дверь Комнаты Контроля. Что ж, войдем и закончим миссию. Правда есть одно «НО»… Я не знаю какая охрана в этой комнате, а у меня совсем не осталось стимуляторов (на всякий случай). И я вошел…

Так вот ты какой!.. Совсем не цветочек… В воздухе висела уже знакомая мне «голова», поддерживаемая реактивными двигателями и отчаянно закидывала меня своими зарядами. Я уже мысленно попрощался с ней и метнул свое лезвие… «Голова» скорчила гримасу… Это не просто пушка! Не может металл рожи корчить! Я уничтожил ЭТО… Но разобраться что к чему – не успел… Прямо на меня двинулся… ТЕМИНАЛ СУПЕР КОМПЬЮТЕРА!!!



Он парил в воздухе и надвигался на меня! Какая-то бурлящая масса было в его нижней части. Некогда было размышлять, терминал кинул в меня огненный шар, который в воздухе разорвался на несколько горящих осколков. У меня не было выбора. Я должен был уничтожить его, пока он не уничтожил меня. Энергетические гранаты никак не помогли… Я метнул в него лезвие, но никакого эффекта это не возымело. Тут я увидел, откуда вылетали снаряды – открывался маленький отсек, внутри что-то похожее на электронный мозг… Я метнул лезвие туда – на оболочке «мозга» появилось повреждение. Ага! Так вот оно – самое уязвимое время. Я просчитывал, когда вновь откроется отсек, и Уворачиваясь от осколков, прицельно метал лезвие. Через некоторое время «мозг» просто лопнул… По Супер Компьютеру побежали «судороги» и он… взорвался… Теперь я точно не узнаю ни о происхождении мутантов, ни о корпорации, которая вела исследования, и еще сигнал – совсем непонятное звено в этой запутанной цепи.

Глава 8. Всего лишь начало.

Мне предстояло предоставить начальству полный отчет. Я размышлял, стоит ли включать в отчет все что я здесь обнаружил… В конечном итоге – это моя работа, а думают пусть шишки в правительстве. Отчет я оставил шефу.

На следующий день новости рассказали придуманную историю о том, что все «под контролем» и недавние взрывы лишь «небольшая неувязочка»… В общем как обычно. Я направился к шефу.

- Отличная работа, Нова! Тут личная благодарность от президента. Вот что в ней написано: «Я шлю Вам самую высокую похвалу и свои личные рекомендации. Вы остановили волну волнений, спасибо Вам!»

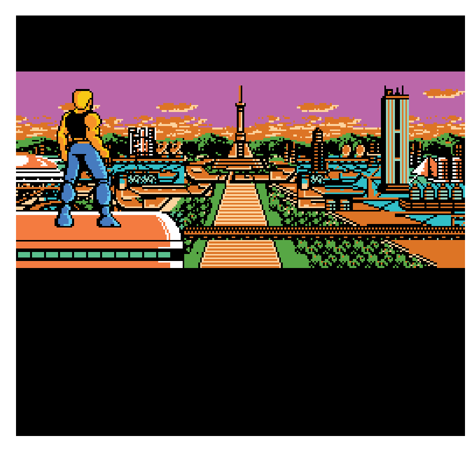
- Теперь они все отстроят заново. – сказал я.

- Но надеюсь, им хватит ума не отдавать все во власть машины. – шеф улыбнулся.

- Что же теперь будет? Без системы безопасности, мы не защищены!

- Это уже не нам решать, Нова. Я понимаю, что времени на восстановление уйдет много, но сейчас меня это не заботит. Я думаю, что нам с тобой еще предстоит работка в скором времени…

- Я буду готов.



Конечно же я не решился задать шефу «нужные» вопросы и про мутантов, и про таинственный сигнал из космоса, и про неизвестную корпорацию. Если бы была необходимость, он мне сам бы все рассказал. А пока работа моя закончена, и я могу отдохнуть. Понятно, что это было только начало. Начало новой жизни и новых проблем. А значит, я всегда буду начеку.

КОНЕЦ 1 ЧАСТИ.



От Stroke



Ну вот, **Друзья**, и вышел третий выпуск журнала **«Ромомания» -** журнала об эмуляции и играх.

Теперь ещё он выпускается и в формате PDF. Он свёрстан мной в программе InDesign CS 3.0 от известной фирмы-производителя Adobe.

Журнал предназначен для просмотра в программе-вьювере Adobe Reader 6.0 или Adobe Reader 7.0, с версиями ранее этих документ может работать некорректно.

Журнал в формате PDF издаётся, не подумайте, что в качестве альтернативы журналу в формате CHM, он ориентирован на тех читателей, которые захотят иметь «Ромоманию» в печатном варианте, т.е. на бумаге. Возможно, есть и такие люди, которым формат PDF удобен и симпатичен. =)

Заранее попрошу прощения за возможные погрешности в вёрстке журнала. Это был мой первый опыт работы с данным видом информации. Плюс к этому срок выполнения журнала был очень невелик. А верстать его одному очень и очень непросто (кто этим занимается – надеюсь, меня поймёт).

Ещё бы хотелось Вам сказать про, возможно, скромное оформление, это – малое количество иллюстраций, небольшие скриншоты из игр и скромный дизайн. Всё это сделано в угоду Вам, ведь среди пользователей Инета есть очень много диалапщиков (я тоже к таковым отношусь), а большой объём файла просто отобьёт всё желание закачивать журнал. Надеюсь, что настоящим поклонникам нашей «Ромомании» не тяжко будет один раз в 1,5 месяца скачать журнал размером в 3-4 мегабайта. Надеюсь…

Обещаю, что к следующему выпуску оформление журнала будет более красивым и интуитивно понятным.

В общем, Уважаемые читатели, дальнейшее существование журнала в PDF в какой то мере зависит от Вас. Очень бы хотелось услышать Вашего мнения о проделанной мной работе. Свои отзывы, если они будут =) попрошу отписывать мне на электронный почтовый ящик, а его адрес – www.stroke80@mail.ru. Буду ждать!

А если есть конкретные предложения по изменению дизайна журнала, отправляйте их на www.pdf-roma@rambler.ru. И сразу же очень попрошу Вас – **не отправляйте на этот адрес просто свои высказывания о журнале!**

Здесь я просто не могу не выразить своей благодарности коллеге по журналу, администратору сайта **Bit16.ru** и просто действительно хорошему человеку – **Андрею Боброву**!
Андрей, большое тебе спасибо – за твоё терпение, поддержку и за то, что ты такой, какой есть!

**И конечно же спасибо всем тем людям,
которые скачают данную версию журнала и реально оценят проделанную мной работу!**

Ну вот, вроде бы всё, что я хотел Вам сказать. Жду отзывов и предложений. =)

Stroke или Кореневский Анатолий…